1. Le métier d'écrivain

L'écrivain de par la nature de sa profession est un rêveur et un rêveur conscient. Il doit imaginer, et l'imagination nécessite de l'humilité, de l'amour et un grand courage.

Carson McCullers

Qu'est-ce que le métier d'écrivain ?

L'écriture est un métier et comme chaque métier, il s'apprend. Être écrivain, c'est avant tout apprendre à observer.

Dans son essai de 1888 intitulé "L'art de la fiction", Henry James a écrit que pour être écrivain, il fallait « essayer de faire partie des gens pour qui rien n'est perdu ». Cela signifie être à l'écoute du monde qui nous entoure - regarder de près (et sentir, goûter, toucher et écouter) - plutôt que de se contenter de voir le monde à travers la lentille floue de la sagesse conventionnelle. Être écrivain, c'est donc perfectionner sa capacité à tout observer de près et à tout considérer avec attention, sans rien prendre pour acquis.

L'écrivain observe donc le comportement humain et les motivations humaines. Pour cela, il doit faire preuve d'un certain détachement et entrer dans la psychologie des personnages. Il s'agit d'observer et de chérir sa part d'ombre ainsi que celle qui réside en chaque être humain. Il ne faut pas hésiter à écrire ce qui est noir, tabou, le meurtre, les zones d'ombre, ces écrits sont très puissants et vont intéresser le lecteur. Il faut regarder les gens qui nous entourent, les problèmes qu'ils rencontrent, ce qu'ils disent ou taisent, tenir un journal, faire preuve d'introspection peut aider dans la démarche et celui-ci doit servir à s'observer sois-même ainsi que le monde.

Voir à travers les yeux des autres

On ne peut pas être écrivain tant qu'on est un personnage

Jean-Marie Poirier

Lorsque nous écrivons de la fiction, nous nous engageons également dans un acte d'empathie. Pour écrire de la fiction, il faut voir le monde de manière vivante à travers les yeux des autres. Même les méchants ne croient pas qu'ils sont des méchants - au contraire, chacun est le héros de sa propre histoire. Cela ne signifie pas nécessairement qu'il faille trouver le bien dans chaque personnage, mais cela signifie qu'il faut trouver les histoires que nos personnages, même les plus mineurs, se racontent à propos d'eux-mêmes afin de se lever le matin et d'affronter la journée en tant que héros battus et incompris.

Lire et écrire

Dans son livre *On Writing* (2000), Stephen King s'exprime ainsi : Si vous voulez devenir écrivain, vous devez avant tout faire deux choses : lire beaucoup et écrire beaucoup. À ma connaissance, il n'existe aucun moyen de contourner ces deux choses, aucun raccourci. L'étude et la pratique sont, dans un certain sens, d'autres mots pour désigner la lecture et l'écriture. Mais ils impliquent une étude ciblée et une pratique guidée, plutôt qu'une simple accumulation de pages dans l'espoir que la productivité seule développera l'écrivain.

✶ Lire comme un écrivain

Lire, c'est déjà écrire disait Marguerite Duras. Il y a deux manières de lire :
- de manière spontanée, une lecture qui nous emporte et de manière systématique, comme un écran.
- Dans la deuxième forme, il s'agit d'apprendre, d'observer, de regarder comment les choses ont été réalisées, de lire plusieurs fois avec un oeil critique, de décortiquer.

Tous les lecteurs n'écrivent pas, mais tous les écrivains lisent - et généralement beaucoup. Tout simplement, pour devenir un bon écrivain, il faut devenir un bon lecteur. Cela signifie qu'il faut lire non seulement pour comprendre le sens d'une œuvre, mais aussi pour savoir comment elle a été réalisée. Demandez-vous ce que chaque œuvre de fiction a à vous apprendre. Quelle technique pouvez-vous appliquer à votre prochaine histoire ?

Il faut garder à l'esprit que lorsque le lecteur ouvre un livre, il souhaitera deux choses :

1. **Vivre une expérience, revivre une vie**, c'est la partie émotionnelle : se détacher de sa propre vie un moment, apprendre quelque chose sur lui-même qu'il ignorait à travers les personnages, se dire « c'est ça, c'est exactement ça que je ressens, je ne suis pas seul », c'est donc pour comprendre quelque chose.

2. Mais il cherchera aussi à **résoudre l'énigme**, comprendre le puzzle, c'est la partie intellectuelle.

En ouvrant un livre, le lecteur espère toujours que ce livre changera sa vie, c'est une promesse.

How to read like a writer ?, Francine Prose.

1. **Les mots** : matériel brut avec lequel la littérature est façonnée. Prendre le temps d'entendre, d'écouter les sonorités. Lire plus lentement pour entendre chaque mot, se demander : quel type d'information nous livre chaque mot ? Des informations cruciales sont données dans les espaces entre les mots : qu'est-ce qui est livré ? Qu'est-ce qui ne l'es pas ? Pourquoi ? Les mots doivent être choisi délicatement, utiles. On recommande souvent aux jeunes auteurs de « montrer » et pas « dire », mais ce conseil peut-être mal compris. Parfois, en littérature, dire est plus efficace que montrer. Lire chaque mot, c'est comme s'arrêter à chaque coup de peinture, on peut ainsi avoir une compréhension plus profonde de l'oeuvre, dans ses moindres détails. Cette technique demande de la patience.

2. **Les phrases** : être claire, vigoureuses, énergiques. La phrase est économique. Il s'agit d'enlever les mots inutiles, elle doit être réduite pour plus de clarté. Les écrivains en processus de révision doivent se demander : est-ce le meilleur mot que je puisse trouver ? Le sens est-il clair ? Un mot ou une phrase peut-elle être coupée sans sacrifier l'essentiel ? La grammaire est-elle correcte ? Ecrire, c'est un peu comme inviter quelqu'un chez vous. L'écrivain est l'hôte, le lecteur l'invité et l'écrivain (vous) suivez l'étiquette parce que vous voulez que le lecteur soit confortable, spécialement si vous compter servir quelque chose qu'il n'attend pas. Faire le parallèle avec la musique, la manière dont à la fin d'une symphonie le tempo ralenti et les cordes deviennent plus dramatiques, l'écho et réverbérations qui se poursuivent, même après la fin de la musique.

3. **Les paragraphes** : les coupures des paragraphes et la ponctuation doivent être proprement réalisée pour un meilleur effet sur le lecteur. Un nouveau paragraphe permet de changer le rythme. L'important n'est pas comment ils commencent, mais comment ils terminent (avec des mini climax à la fin). Le paragraphe peut être considéré comme une respiration littéraire. Dans certains cas comme un souffle. On inspire au début du paragraphe, on expire à la fin. Respirer encore, souffler ensuite.

4. **La narration** : qui est le narrateur ? Quel est le POV choisi ? qui écoute ? A quelle occasion l'histoire est-elle contée et pourquoi ? Quelles techniques sont utilisées ?

5. **Les dialogues** : quelles sont les informations choisies ? Que disent les personnages ? Qu'est-ce qu'ils ne disent pas ?

6. **Les détails** : doivent être petits mais signifiants, comme des coups de pinceaux (des éléments de la nature, du temps, des vêtements, de la décoration de la maison, la nourriture, les plantes, la musique, l'art, tout ce qui exprime la complexité de la nature humaine. Souvent, un détail bien choisi peut en dire long sur le statut social, économique d'un personnage, ses espoirs, ses rêves, sa vision de lui-même plus qu'un long passage.

7. **Les gestes** : une fenêtre qui s'ouvre sur l'âme d'un personnage, son secret, ses désirs, peurs, obsessions, entre le personnage lui-même et le monde. Ils doivent révéler une personnalité, les gestes peuvent aussi être des moyens mnémotechniques (Dickens) : ce personnage cligne de

l'oeil, l'autre boite. Jane Austen n'utilise presque jamais de gestes physiques. Il s'agit, comme chaque mot écrit, d'être précis et subtil. Si un geste n'illumine rien, le laisser sur le côté, voir s'il manque lorsqu'il n'est plus là. Que dit-il sur le personnage ou la situation dans laquelle il se trouve ? Nos gestes révèlent nos secrets.

8. **La structure** : comment est-elle réalisée, comment les informations sont-elles dispersées ? A quel moment sont-elles données ?

✶ Écrire ce qui nous est familier

Les meilleurs moments sont peut être ceux où l'on doit écrire vite, où l'on est fatigué, à la fin d'une journée et de relire le lendemain ce que l'on a écrit. Mais sur quoi écrire ? Choisir un moment de notre vie particulièrement profond, un moment charnière, une scène dont on se souvient. Que s'est-il passé ? Quelles sont les grandes scènes qui nous viennent à l'esprit ? Il faut trouver une nouvelle manière de raconter, ce qui nous est propre. Amusez-vous dans la forme (extraits de paroles, de journaux intimes, etc.). Il faut écrire ce qui nous est familier, ce que l'on connait, s'intéresser aussi aux personnalités qu'on côtoie, aux grandes trajectoires d'une personnalité : comment as-t-il/elle changé, évolué ? Pourquoi ? Quels ont été les éléments déclencheurs ou non ? On peut soit évoluer de manière positive, on atteint notre but, soit de ma bière négative, on ne l'atteint pas et alors là, que se passe-t-il ? Par quelles grandes étapes passe notre développement ? On peut écrire sur nous-même, des gens que l'on connait, des gens silencieux, qui taisent leur histoire.

✶ Écrire l'expérience

Il s'agit de se poser des questions, d'écrire une expérience passée avec l'oeil du futur :
- Décrivez une fois où vous avez menti à quelqu'un. Incluez les détails qui expliquent pourquoi vous avez ressenti le besoin de le dire.
- Quel est le pire emploi que vous ayez jamais eu ? Décrivez en détail ce qui l'a rendu si terrible.
- Sortez de chez vous. Quelle est la première chose que vous voyez et à laquelle vous ne vous attendez pas ? Décrivez-la.
- Dessinez un plan du quartier de votre enfance, en indiquant tous les endroits dont vous vous souvenez. Où se déroulerait l'histoire la plus intéressante ?
- La dernière fois que vous vous êtes fait porter pâle au travail alors que vous n'étiez pas réellement malade, pourquoi l'avez-vous fait ? Décrivez ce que vous avez fait à la place. Si vous ne vous souvenez pas, inventez.
- Quel est le pire cadeau que vous ayez jamais reçu ? Décrivez-le et expliquez ce qui l'a rendu horrible.
- Si vous pouviez vous excuser auprès d'une personne de votre passé, qui serait-ce et pourquoi ? Écrivez la rencontre imaginée entre vous et cette personne.

✶ Trouver le temps d'écrire

Il peut être intéressant de désigner un temps et endroit pour écrire chaque jour. Cela permettra à ton cerveau de s'entrainer à être créative à un certain moment et un certain endroit.
- Si vous devez vérifier des faits ou faire des recherches pour votre article, gardez-les pour la fin de votre session d'écriture.
- Consacrez chaque jour un certain temps à l'écriture, ou fixez un certain nombre de mots par jour que vous devez ajouter à votre histoire avant d'arrêter. (Lorsque je travaille sur une fiction plus longue, je préfère essayer de respecter un quota de mots par jour. Lorsque je travaille sur une nouvelle ou que je révise, je préfère travailler pendant une durée déterminée).
- Apprends ce qui est le meilleur pour toi.
- Se faire plaisir, écrire des choses qui nous surprenne !
- Autorisez vous à être mauvais !

NB : Ernest Hemingway avait l'habitude d'arrêter d'écrire chaque jour, non pas lorsqu'il était à court d'idées, mais lorsqu'il savait exactement ce qu'il allait écrire ensuite. De cette façon, il savait que le lendemain, lorsqu'il s'asseyait pour écrire, il ne perdait pas de temps avant de se mettre au travail.

Le territoire de l'écrivain : où se placer ?

Le vrai écrivain n'est pas celui qui raconte l'histoire, mais celui qui se raconte dans l'histoire. La sienne et celle, plus vaste, du monde dans lequel il vit.

Philippe Roth

On est un écrivain quand on a quelque chose à dire et qu'on est le seul à pouvoir le dire.

Pierre Baillargeon

Le métier requiert une certaine mise à distance et un travail constant d'introspection.

C'est-à-dire qu'il faut se poser des questions sur sois-même et le monde qui nous entoure :

- Quels sont les problèmes que je rencontre actuellement ?
- Quelles sont les grandes questions qui me préoccupent ?
- Quelle est ta plus grande joie, ta plus grande tristesse ?
- L'évènement le plus marquant de ta vie ?
- Quels sont les grands thèmes actuels, les grandes problématiques politiques, amoureuses, sociales, écologiques, *etc.* ?
- Quels sont les livres que j'aime le plus lire, de quoi parlent-ils ? Comment sont-ils construits ?

Le territoire devrais se trouver à la croisée… de mes expériences personnelles, de mes passions, de mes rêves, des choses que j'aime depuis l'enfance, des problèmes que j'ai rencontré, mais aussi de ma culture, de mes voyages, de mes rencontres, de ma langue, du pays dans lequel je vis.

Le talent, la passion, la discipline

Si vous avez du talent, de la passion et de la discipline : vous serez publié.
Si vous avez de la passion et de la discipline : vous serez probablement publié
Si vous avez de la discipline : vous serez peut-être publié.

Mais aussi…

Être disposé à y renoncer, à se dire que cela n'arrivera tout simplement jamais et que cela m'est égal car, tout ce qui compte pour moi, c'est d'écrire.

Élisabeth Georges

Il y a toujours des raisons de ne pas écrire - parfois de très bonnes raisons. Et pourtant, l'écrivain trouve le temps d'écrire quand même. La discipline consiste à faire ce que l'on a décidé de faire, non pas quand c'est facile, mais quand c'est difficile. Il ne faut pas croire que l'écriture se fait uniquement à la table de travail. Vous pouvez tout à fait penser à l'histoire que vous êtes en train d'écrire lorsque vous êtes dans la voiture, dans l'allée de l'épicerie, dans votre lit lorsque vous vous endormez le soir. Gardez votre histoire à l'esprit, et votre esprit continuera à travailler sur votre histoire. Cependant, rien ne remplace le fait de s'asseoir et d'écrire.

2. L'analyse du roman : savoir lire et comprendre un texte

« Dans la lecture, il y a des moments où l'on se cherche, où l'on se trouve et ça c'est épatant.
Tout d'un coup on peut s'identifier à certaines paroles qu'on trouve imprimées
et on a un soulagement énorme on se dit : ah ! c'est ce que je ressentais,
mais que je n'arrivais pas à bien dire, à bien définir. »

Jeanne Moreau

« L'homme accablé de soucis demande le divertissement, le délassement, mais aussi tout en faisant cela
nous fait réfléchir, revenir sur nous-même. Au lieu de nous faire oublier notre vie,
il nous la fait mieux comprendre. Il nous la montre dans une lumière plus équitable et plus riche.
De tels livres sont les meilleurs de ceux par lesquels nous cherchons l'évasion
puisqu'ils nous procurent l'évasion à l'intérieur de nous-même »

Georges Duhamel

« Un livre, c'est la recherche d'une amitié qui est presque forcément enrichissante.
C'est pas conséquent un outil, une arme puissante contre la solitude
qui est peut-être la pire chose qui peut arriver à l'homme moderne. »

Jean Louis Bory

L'histoire du roman et la société

Le roman naît à mesure que la **notion d'individu** émerge progressivement. La personne (et le personnage) n'est plus un simple emblème de sa caste sociale (le chevalier, le paysan, etc.) ou un symbole des attitudes possibles dans le monde (chevaliers). Il se singularise, se complexifie, il est digne d'exister quelle que soit sa naissance. Les héros se diversifient et n'apparaissent plus comme des représentants exemplaires de leur communauté. Le **temps** n'est plus vécu comme cyclique. Tout bouge, change. On sort de la répétition pour intégrer des catégories comme l'évolution, le progrès, le sens de l'histoire. Le héros construit son existence et ne fait pas que vérifier la valeur de son essence, de sa prédestination. Petit à petit, **mobilité sociale et interpénétration des milieux** : les personnages cherchent à changer de condition, à parvenir, parfois à transformer le monde. L'émergence de l'individu et les changements d'existences possible favorisent une **thématique de l'évaluation de sa vie**. Le moi s'affirme avec des sentiments variés et mêlés, des émotions. Depuis l'affaire Dreyfus, **naissance du statut social de l'intellectuel.** Les romanciers deviennent des intervenants recherchés des débats publics. Quel est la place du romancier ? Affirmer son pouvoir sur la société ou mener une lutte interne à l'espace artistique ? Ce débat ouvre **les voies du réalisme** : le roman doit-il viser une représentation « juste » de la société et quelle peut-être être ? L'urbanisation aux 19e et 20e impose l**e thème de la ville**. Aux lieux traditionnels (châteaux, cours, chemins), il substitue un lieu qui concentre des trajets spatiaux et sociaux éclatés (beaux et bas quartiers), il symbolise la mobilité sociale et l'aventure individuelle. Ce lieu unit des actions autrefois dispersées : la rencontre, les dangers, la sécurité. Nouvelles métaphores : la ville comme animal, comme jungle et d'ancienne : les souterrains, les labyrinthes, le pouvoir occulte des société secrètes dans les coulisses de la ville. Les progrès techniques s'imposent dans **les transports**. La vision de l'espace et du temps se trouve modifiée. Le raccourcissement des déplacements signifie une réduction du temps des voyages. On s'intéresse à la France, l'Europe, l'univers ou les univers.

Décortiquer un texte : éléments de narratologie

Qu'est-ce que la narratologie ?

La narratologie est la science de la narration, c'est-à-dire la discipline qui étudie les techniques et les structures narratives mises en oeuvre dans les textes littéraires (ou toutes autres formes de récit). Les premiers travaux en narratologie des études littéraires modernes proviennent du formalisme russe (Chklovski

et Eichenbaum). L'étude systémique de la morphologie des contes russes par Vladimir Propp sera diffusée en France et donnera naissance aux travaux de Greimas (schéma actanciel). Elle se développe en France à la fin des années 60, grâce aux acquis du structuralisme. En 1969, Todorov forge le terme dans « Grammaire du Décaméron » et en 1972, Gérard Genette définit certains concepts fondamentaux dans « Figures III ».

Éléments de narratologie

1. Les personnages :

D'abord, le personnage est caractérisé par ses limites et conventions. Les mêmes personnages reviennent de texte en texte, ce sont des types qui représentent leur communauté ou leur caste de façon exemplaire. Leur portrait est réduit à quelques mots, ils présentent les mêmes traits physiques. Ils suivent des trajets identiques, quêtes, conflits, au travers d'aventures similaires. Ce sont des rôles dans des genres codifiées (chansons de gestes, fabliaux). Ce sont des personnages sans liberté qui réalisent un destin préétabli. Ils sont déterminés socialement.

Ensuite, une évolution nette de la fin du moyen-âge au début du XXI siècle. Les personnages se diversifient socialement et se développement par la mise en texte de traits physiques variés et d'une épaisseurs psychologique. Ils ont aussi la possibilité de se transformer entre le début et la fin du roman. Ils peuvent vivre des existences misérables. L'émergence de la notion d'individu, l'affrontement des valeurs, la liberté de création et de la personnalité du créateur ont permis la libération des cadres existants. Des genres manifestent cela :
- La littérature du MOI
- Les roman par lettres, épistolaires (avec diversité de points de vue)
- Les romans réalistes avec des personnages populaires saisi dans leur travail, leur sexualité.

Le « héros » quitte son autel pour laisser place au « personnage principal ».

De la fin du 19e au 20e, deux tendances se développent :

- **L'affinement du traitement psychologique** du personnage sous l'influence de la psychanalyse. Travail plus fin sur le monologue intérieur en quête des pensées ou sur les changements de points de vue qui relativisent toute prétention à une vision « objective ».

- Et, sous l'influence du structuralisme, une **mise en cause du personnage comme « reflet » de la personne**. Personnages flous et incertains jusque dans leurs noms, réduits à de simples pronoms, intrigues limitées à des jeux de paroles (Sarraute, Robbe-Grillet, le Nouveau roman).

2. La description :

Au Moyen-Âge, la description joue un rôle secondaire. Les « décors » ne sont pas fouillés, ils ont un aspect symbolique, les auteurs se limitent à un seul lieu ou de l'objet décrit. Sa fonction est externe, sociale. Il s'agit d'un appel à une connivence culturelle autour de lieux communs partagés. La mention de lieu active des symboles, des topoï. Les portraits des personnages sont réduits à quelques qualités et tournures syntaxiques récurrentes du type « X est beau ».

Du 16e au 18e, la description évolue en un jeu complexe entre imitation et libération des modèles.
Aux 17e et 18e, la description ornementale domine. Elle est caractérisée par la recherche du « beau ». L'utilisation des topoï est la règle avec ses lieux conventionnels et idéaux qui suscitent les mêmes motifs (cadres champêtres, fontaines, ruisseaux, etc.). Exemple : *H. d'Urfé, L'Astrée*.

Avec les mutations sociales, la description se fait expressive. La notion de génie créateur apparaît et l'imagination entre en conflit avec l'imitation. La description tend à exprimer le caractère propre d'un auteur et chercher à symboliser une atmosphère, un personnage. Les paysages extérieurs et intérieurs se reflètent. La nature tourmentées manifestent les tempêtes émotionnelles que vivent les personnages.
Exemple : *Paul et Virginie, Maupassant*.

Au 18e, la conscience narrative se développe. Elle est perçue comme un ralentissement du récit. Le nombre et la taille des descriptions ornementales se réduisent. Les auteurs essaient de finaliser les descriptions par

une fonction métonymique (les descriptions « éclairent » le pays et ses habitants, les objets renvoient au personnage).
Exemple : *La nouvelle Éloïse, Rousseau ; Jacques le Fataliste, Diderot.*

Dans la seconde moitié du 19e, le triomphe du modèle représentatif. Il repose sur plusieurs piliers :

- La **volonté mimétique** : le souci de « faire vrai », de montrer le monde tel qu'il est, sans l'embellir, sans passer par des topoï. L'auteur a une mission de connaissance, concurrente à celle du savant. Il doit « objectiver » le réel. Le « vrai » remplace le pittoresque, accompagné d'une attention aux « détails ».

- La **volonté mathésique** qui renforce ce premier rôle : les auteurs ont le souci didactique d'instruire le lecteur par le biais de descriptions du savoir d'enquêtes et lectures préalables.

- La **fonctionnalité de la description.** Depuis Balzac, la métonymie (« boire un verre ») s'impose. Les descriptions sont des indices des personnages, elles rendent l'action vraisemblable et compréhensible. Les réalistes travailleront à la justification de la description : son introduction dans le récit par le discours, la vision ou l'action des personnages, sa crédibilité par des scènes, des lieux et des motivations favorables. Le roman peut être vraisemblable, instruire et intéresser narrativement.

- Ce modèle est remis en cause dans les romans contemporains. Pour certains auteurs (Proust) l'important réside non dans un « réel objectif » mais dans les perceptions et les sensations. André Breton et les surréalistes s'attacheront eux à la création et aux émotions. Ils contesteront la volonté de mimer le réel. Exemple : *Nadja, André Breton*. Il élimine les descriptions ou les redouble de dessins et de photos. La description est aussi contestée par le Nouveau roman qui lui reproche son caractère conventionnel et son idéalisme, ainsi que sa volonté didactique. Ici, l'intérêt se porte sur les mécanismes textuels.

A l'heure actuelle, la description connait toutes les formes évoquées.

Définir la longueur d'un texte

- Micro nouvelles (pépin) : 300 signes (titre inclus)
- Nouvelles « short stories » : jusqu'à 17 500 mots
- Novella : de 17 500 à 40 000 mots
- Court roman « short novel » : 40 000 à 50 000 mots
- Roman : 50 000 à 75 000 mots
- Gros roman : 75 000 à 100 000 mots
- Mammouth : à partir de 100 000 mots

LES COMPOSANTES PRINCIPALES DES RÉCITS

1. Énoncé / Énonciation

Tout fait linguistique peut s'analyser selon 2 aspects :

- L'énoncé : produit fini, clos
- L'énonciation : l'acte de communication qui l'a généré : quelqu'un qui produit cet énoncé pour quelqu'un d'autre, dans un temps et un lieu donnés avec une intention déterminée.

On s'intéresse au récit en considérant son énonciation (histoire, sociologie, psychanalyse) ou son énoncé (la narratologie). Mais, tout énoncé conserve des traces de son énonciation. Les deux sont donc à observer simultanément.

2. Auteur / Narrateur ; lecteur/narrataire ; Fiction/référent

Ceci entraine comme conséquence de ne pas confondre hors-texte, texte, extra-linguistique et linguistique, personnes réelles qui participent à la communication littéraire (écrivain, public) et les personnes fictives qui semblent communiquer dans le texte (le narrateur, le narrataire).

L'écrivain : a existé en chaire et en os.
>< Le narrateur est celui semble raconter l'histoire à l'intérieur du livre, mais n'existe que dans le texte.

Les lecteurs réels ou potentiels de notre monde.
>< Le narrataire : celui auquel le narrateur s'adresse, explicitement ou implicitement, dans l'univers du récit.
Exemple : *La chute, Albert Camus* : émerge progressivement au travers du monologue de Clamence, l'image de son interlocuteur, un avocat parisien cultivé. Mais il n'existe et on ne le perçoit que par des signes linguistiques : vouvoiement, adresses, questions, indications du narrateur.

NB : il existe un cas où auteur et narrateur se confondent, c'est celui de l'autobiographie.

Il faudra également distinguer :

La fiction : le monde construit par le texte et n'existant que dans et par ses mots.
>< Le référent : notre monde, le réel, l'histoire existant hors du texte).
Selon les cas les romanciers essaieront de faire « vrai » par des « effets de réel » (réalisme, naturalisme) ou non (merveilleux).

Quels sont les acteurs du récit ?

Le récit est composé de plusieurs acteurs :
- Le personnage : celui qui participe à l'histoire
- Le narrateur : celui raconte l'histoire
- L'auteur : celui qui écrit l'histoire. NB : ne pas confondre le narrateur et l'auteur : le narrateur n'est qu'un rôle joué et inventé par l'auteur. Le narrateur narre l'histoire et l'écrivain l'écrit.
- Le lecteur, le destinataire.

En narratologie, on nomme :
- le destinateur « narrateur » = celui émet le message.
- le destinataire « narrataire » = celui à qui s'adresse le message.

Les deux n'existent que sous la forme textuelle.

Le narrataire peut exister sous <u>trois formes</u> :

- **Le narrataire intradiégétique** : qui a toutes les caractéristiques d'un personnage.

- **Le narrataire invoqué** : qui n'a de caractéristique frictionnelles que l'apostrophe du narrataire intradiégétique.

- **Le narrataire extradiégétique** : qui correspond à une figure de lecteur postulée par le texte lui-même et à laquelle tout lecteur s'identifier en lisant l'histoire.

3. Fiction/narration/mise en texte

On parle ici des <u>niveaux textuels</u>, on distinguera :

- **La fiction (ou diégèse) - histoire** : désigne l'univers créé, l'histoire telle qu'on peut la reconstituer, les personnages, l'espace, le temps.

- **La narration** : prend en charge les choix techniques (et créatifs) selon lesquels la fiction est mise en scène, racontée : par qui, selon quelle perspective, selon quel ordre, suivant quel rythme, selon quel mode. Ainsi, une fiction identique peut être racontée sur un mode « sérieux » (Walt Disney) ou parodique (Tex Avery), sous forme condensée ou étendue, dans l'ordre ou en commençant par la fin.

Cette différence entre fiction et narration lève l'ambiguïté sur les deux termes du mot « récit » : d'une part la narration d'un évènement ou d'une série d'évènement, d'autre par l'évènement ou la série d'évènements qui font l'objet de cette narration.

- **La mise en texte** : réalise concrètement la fiction et la narration dans des mots, des phrases, des figures de style. Elle renvoie à la « surface » du texte tel qu'on le lit. La même histoire, avec les mêmes choix narratifs peut être racontée avec des mots et une syntaxe différents.

LA FICTION

La fiction est constituée des actions effectuées par les personnages dans un univers spatio-temporel déterminé. Elle est véritablement (re)construire par le lecteur à l'issue de sa lecture.

1. **L'intrigue et les actions** :

- Les fonctions : tout récit est composé d'une multitude d'actions. Propp dans « Morphologie du conte » a émis l'hypothèse qu'au-delà de leurs différences elles pouvaient se réduire à un ensemble fini, commun à toutes les histoires. En travaillant sur un corpus de contes merveilleux russes, il est parvenu à isoler trente et une fonctions qui constitueraient ce socle commun.

Exemple : situation initiative (ouverture, présentation des personnages), éloignement (un des membres de la famille part ou meurt), interdiction (le héros se voit intimer une ordre ou une interdiction), transgression, interrogation, etc. jusqu'à la punition du héros, le mariage et l'ascension au trône.

- Le schéma quinaire : il s'agit de tenter de rendre compte de toute intrigue en un modèle abstrait et plus simple (Greimas, Larivaille). Selon eux, **tout récit serait fondé sur la super-structure** (ou « schéma canonique » ou « schéma quinaire ») qui possède 5 grandes étapes :

  - Avant - état initial - équilibre
  - Provocation - détonateur - déclencheur
  - Action - dynamique
  - Sanction - conséquence
  - Après - état final - équilibre

Selon ce schéma, le récit se définit comme le passage d'un état à un autre par **la transformation**. Pour qu'il y ait « histoire » (des actions), il faut que quelque chose ou quelqu'un perturbe cet état en entrainant une série d'évènements.

« Un récit idéal commence par une situation stable qu'une force vient perturber. Il en résulte un déséquilibre, par l'action d'une force dirigée en sens inverse, l'équilibre est rétabli ; le second équilibre est bien semblable aux premier, mais les deux ne sont jamais identiques. Il y a pas conséquent deux types d'épisode dans un récit ; ceux qui décrivent un état (équilibre, déséquilibre) et ceux qui décrivent le passage d'un état à l'autre. »

Exemple : *Les Sept Samouraï, Kurosawa*. Un village opprimé depuis longtemps par des brigands ; les villageois décident mandater des samouraïs pour les délivrer. Cette décision va entrainer des affrontements (dynamique). Les forces vont-elles ou non s'équilibrer ? (sanction, conséquence). Enfin, un nouvel élément (la résolution) va intervenir pour clore la transformation : la défaite des brigands et un nouvel été va s'instaurer.

La narratologie post-classique a redéfinit les notions de schéma narratif et d'intrigue en insistant sur l'actualisation du récit par un interprète et sur les émotions (suspense, curiosité, surprise) générées par la « mise en intrigue » des évènements. La séquence narrative repose dès lors sur l'alternance entre un noeud textuel qui agit comme inducteur d'incertitude, un retard qui entretient la tension narrative et un dénouement textuel qui viendra éventuellement répondre aux questions engendrées par le noeud. Deux modalités d'intrigue selon le noeud textuel :
- L'interrogation se porte soit sur le développement ultérieur d'un évènement sous déterminé (alors les pronostics de l'interprète accompagnent un sentiment de suspense).
- La nature d'un évènement mystérieux actuel ou passé (alors les diagnostics de l'interprète accompagnent un sentiment de curiosité).

- Les séquences : les grandes étapes peuvent, à leur tour, être découpées en séquences pour obtenir plus de précision dans l'analyse. Certains considèrent qu'**il y a séquence dès qu'une unité textuelle manifeste le schéma quinaire même de façon minimale.**

Exemple : « Il fixa le cottage en contrebas. Rien n'altérait le tableau immobile. En une occasion, après dix ou quinze minutes, il y eut un frôlement dans le taillis derrière lui ; alarmé il sortit le couteau du sac, se retourna, appuyé sur le flanc. Un petit écureuil gris jaillit à toute vitesse, le long d'une souche pourrie, escalada vivement le tronc d'une épinette et disparut dans les branches. Le silence retomba. Il se laissa aller à se détendre, se remit sur le ventre et reprit sa surveillance. » *Pronzini, Tout ça n'est qu'un jeu*.

2. **Les personnages** :

Leur rôle est essentiel dans l'organisation des histoires. Ils déterminent les actions, les subissent, les relient et leur donnent du sens. Toute histoire est une histoire de personnages. Leur analyse est fondamentale.

- Le schéma actantiel (Greimas, sémiotique) : si toutes les histoires au delà de leurs différences de surface possèdent une structure commune, c'est parce que les personnages peuvent être regroupés dans des catégories communes, des forces agissantes (les actants). Il isole 6 classes d'actants qui participent à tout récit comme une quête :

  - Le sujet : axe du désir, de la quête
  - L'objet : axe du désir, de la quête
  - L'opposant : axe du pouvoir, négatif
  - L'adjuvant : axe du pouvoir, positif
  - Le destinateur : axe de la communication
  - Le destinataire : axe de la communication

Le sujet cherche l'objet ; l'axe du désir, du vouloir, réunit ces deux rôles. L'adjuvant et l'opposant sur l'axe du pouvoir aident le sujet ou s'opposent à la réalisation de son désir. Le destinateur et le destinataire, sur l'axe du savoir ou de la communication, font agir le sujet en le chargeant de la quête et en sanctionnant son résultat.

Ici, un personnage (un héros) poursuit la quête d'un objet. Les personnages, évènements ou objets positifs qui l'aident dans sa quête sont nommés « adjuvants ». Les personnages, évènements ou objets négatifs qui cherchent à empêcher sa quête sont nommés « opposants ». La quête est commanditée par un émetteur (ou destinateur, dénonciateur) au bénéfice du destinataire. Tous les personnages qui tirent profit de la quête sont les bénéficiaires.

Exemple : un roi (émetteur) demande à un chevalier (héros) d'aller chercher une fleur magique (objet) et de la lui remettre (l'émetteur est ici le destinataire). Sur son chemin, le chevalier devra se protéger d'un orage (opposant) dans une grotte (adjuvant), puis combattre un dragon (opposant) qu'il tuera grâce à une épée magique (adjuvant) donnée par un lutin (adjuvant).

Exemple : *Les Sept Samouraï*.
- Destinateur : Les villageois
- Sujet : les sept samouraïs
- Objet : la paix, la tranquillité
- Destinataire : le village
- Adjuvant : certains villageois, le courage, l'habileté des samouraïs
- Opposant : les brigands, les certains villageois, la peur, la lâcheté…

Greimas va plus loin en favorisant des « types de rôles » relié à chaque genre :
- Le sujet : un cavalier dans la chanson de geste, une jeune femme dans un roman sentimental, un cadet dans le conte
- L'opposant : truands, politiciens véreux dans le romans policiers, des ogres et des sorcières dans le conte, etc.

NB : ce schéma n'apparaît de façon claire que dans les récit simples (aventures, séries ou prédomine la quête et le conflit).

- Les rôles principaux : Brémond propose d'étudier le rôle de chacun des personnages en partant de trois positions fondamentales :

- Le patient : affecté par le processus
- L'agent : initie le processus
- Influenceur : intervenu antérieurement pour former l'état d'esprit, l'attente, l'espoir ou les craintes de l'agent ou du patient.

Exemple : Cicré dans l'Odyssée prépare Ulysse « Il faudra d'abord passer près des sirènes. Elles charment tous les mortels qui les approchent. Mais bien fou qui relâche pour entendre leurs chants ! »

Il faudra ensuite situer le personnage par rapport à la narration et à la perspective (voir narrateur / focalisation).

3. **L'espace** : mis en scène par le roman peut s'appréhender selon 2 grandes entrées : ses relations avec l'espace « réel » et ses fonctions à l'intérieur du texte.

- Espace et « réel » : les lieux du roman peuvent ancrer le récit dans le réel, donner l'impression qu'il le reflète. Alors, on s'attachera aux descriptions, à leur précision, aux éléments « typiques », aux noms, aux informations qui renvoient à un savoir culturel en dehors du roman, aux procédés mis en oeuvre pour produire cet « effet réaliste » (>< les contes et fables réduisent les lieux à des symboles, dimensions universelle, parabolique).

- Les fonctions de l'espace : sont-ils divers et nombreux ? (romans d'aventure, picaresque, journaux voyage) ou réduit (*Voyage autour de ma chambre, Xavier Maistre*) ou exotiques, séparés, urbains, ruraux, passés ou présents, etc. Dans le roman psychologique, le « voyage intérieur ». Les lieux signifient aussi les étapes de la vie, l'ascension ou la dépression sociale (*L'Assommoir*), racines, souvenirs (*La Recherche du temps perdu*). Il peuvent caractériser par métonymie (la maison renvoie au personnage chez Balzac) ou symboliser tel statut ou tel désir.

4. **Le temps** :

- Temps et « réel » : les indications temporelles peuvent ancrer le texte dans le réel lorsqu'elles sont précises (correspondance avec notre calendrier, évènements historiques). Certains privilégient le passé (romans historiques, *W. Scott, A. Dumas*) ou sur l'actualité ou une période récente, soit l'uchronie (conte, merveilleux), le futur (science-fiction) ou le brouillage de nos catégories (*HG Welles, la Machine à explorer le temps*).

- Les fonctions du temps : le temps produit des effets de sens. Le temps est-il long ou bref, limité, pourquoi (Le tour du monde en quatre-vins jours), structuré par des oppositions (passé, présent, vieux, jeunes), organisé autour d'un évènement à valeur sociale ou privée, empli d'évènements ou dilaté (*Le Rivage des Syrtes, Gracq, Le Désert des Tartares, Buzzati*) Est-il collectif ? (l'histoire d'un peuple ou d'un ensemble : *Les Raisins de la colère*), centré sur une famille (le cycle des *Rougon-Macquart*) ou sur un individu (les histoires de vie, autobiographies). Quelles unités le découpent ? 'décennies/années/mois/minutes). On s'intéressera à sa fiabilité (la traduction romanesque) ou à son brouillage (le Nouveau Roman, Robbe-Grillet), à son marquage direct ou indirect (les rides, les fissures), son rôle fonctionnel (étirement dans le suspense). Il constitue aussi un motif de base de thématiques romanesques (vengeance, amnésie)…

La narration : l'instance narrative

La narration concerne l'organisation de la fiction dans le récit.

1. **Les deux modes narratifs** :

Platon / Aristote : il existe 2 grands modes narratifs

- **Diegesis** : le narrateur parle en son nom ou ne dissimule pas les signes de sa présence. Le lecteur sait que l'histoire est racontée, dédiée par un ou plusieurs narrateurs.

- **Mimesis** : l'histoire paraît se raconter elle-même, sans médiation, sans narrateur apparent. On est dans le règne du montrer qui renvoie sans doute plus au théâtre, au drame, romans dialogués ou monologués. Impression d'une présence immédiate dans la fiction.

Ces 2 modes correspondent à deux tendances de la narration :

- Scène / Sommaire :

  - **Scènes = montrer.** Les scènes auront une grande place. Ce sont des passages textuels qui se caractérisent par une visualisation importante (comme si cela se déroulait sous nos yeux) et une abondance de détails.

  - **Sommaire = raconter**. Ils présentent une nette tendance au résumé et une visualisation moindre. « Les années s'écoulèrent ennuyeuses et vides… Mon enfant s'était passée la nuit, mon adolescence dans le vague… » Mirabeau.

Tout roman alterne scènes et sommaires. Il s'agit donc d'analyser le mode dominant, les formes d'alternance et ses raisons. Cette distinction est liée à la durée et au rythme du roman ainsi qu'avec la dramatisation : le roman « classique » place les scènes comme des moments « forts », réunies par un tissu constitué des sommaires qui permettent d'expanser la durée fictive de l'histoire en raccourcissant le temps de la narration.

- Les paroles des personnages :

  - **Scène, mode « raconter » :** elles auront l'air d'être présentes sans médiation, d'être rapportées « telles quelles » sous forme de monologues ou de dialogues. Le style direct dominera.

  - **Sommaire, mode « montrer »** : elles sermon m'édites par le discours du narrateur. On aura ainsi, selon les cas, des paroles narrativisées (discours concentré et distancé), des paroles transposées au style indirect ou au style indirect libre.

Tout roman utilise ces modalités de transcription des paroles selon les passages ou à l'intérieur des passages. Exemple : *L'éducation sentimentale, Flaubert* = succession sous forme de discours narrativisé (résumé), puis de paroles rapportées d'abord au style indirect libre, puis au style direct.

« Enfin il lui adressa quantité de questions sur elle et son mari. Ils habitaient le fond de la Bretagne pour vivre économiquement et payer leurs dettes. Arnoux, presque toujours malade, semblait un vieillard maintenant. Sa fille était mariée à Bordeaux et son fils en garnison à Mostaganem. Puis elle releva la tête :
- Mais je vous revois ! Je suis heureuse ! »

Il faut encore distinguer les modes de présence, médiés ou non, du discours « extérieur », prononcé et du discours « intérieur » non prononcé, qui nous installe dans l'intimité du personnage pour tenter de saisir les mouvements les plus infimes de leur vie psychique dans une sorte de « discours immédiat. » (Voir *Les Lauriers sont coupés, Dujardin* écrit sur le seul monologue intérieur).

- Le choix des perspectives : fonctionnent en relation avec les « modes » = montrer / raconter. On classera les romans qui donnent soit l'impression que l'histoire est enregistrée de manière objective sans narrateur (certains romans d'Hemingway), soit donnent l'impression inverse d'une absolue subjectivité : le lecteur est « dans » les personnages.

- Les fonctions du narrateur : selon la perspective et le mode, le narrateur apparaîtra plus ou moins dans la narration.

  - **En mode « raconter »** : il pourra intervenir directement. La fonction narrative (il raconte et évoque un monde) et la fonction de régie ou de contrôle (il organise le discours dans lequel il insère les paroles des personnages). On distingue 5 fonctions complémentaires (qui peuvent se combiner dans un même passage) dans le mode du raconter :

    - **La fonction communicative** : consiste à s'adresser au narrataire pour agir sur lui ou maintenir le contact. Exemple : « Avant d'aller plus loin, je veux détruire un doute qui pourrait s'être introduit dans l'esprit de mes lecteurs » *Voyage autour de ma chambre, Maistre*.

    - **La fonction métanarrative** : consiste à commenter le texte et à signaler son organisation interne (souvent utilisée à des fins parodiques) « Ces renseignements étaient tout ce que savait monsieur Muret sur le compte du père Goriot, dont il avait acheté le fonds. les suppositions que Rastignac avait

entendu faire par la duchesse de Langeais se trouvaient ainsi confirmées. Ici se termine l'exposition de cette obscure, mais effroyable tragédie parisienne ». *Le père Goriot, Balzac*.

- **La fonction testimoniale ou moralisante** : exprime le rapport que le narrateur entretient avec l'histoire qu'il raconte. Elle peut être l'attestation (le narrateur exprime son degré de certitude ou sa distance vis-à-vis de l'histoire), sur l'émotion (il exprime les émotions que l'histoire ou sa narration suscitent en lui) ou sur l'évaluation (il porte un jugement sur les actions et les acteurs) : « Ah ! sachez-le : ce drame n'est ni une fiction, ni un roman. All is true, il est si véritable que chacun peut en reconnaître les éléments chez soi, dans son coeur peut-être. » Le Père Goriot.

- **La fonction explicative** : consiste à donner au narrateur des éléments jugés nécessaires pour comprendre l'histoire : « Aussi écarté qu'il puisse être du récit anecdotique de ce livre, et parce qu'il touche si directement à une ou deux très intéressantes particularité des mœurs du cachalot, le présent chapitre, pour commencer, est tout aussi important que le plus important des autres. » *Moby Dick, Melville*.

- **La fonction généralisante ou idéologique** : se situe dans des fragments de discours plus abstraits ou didactiques, qui proposent des jugements généraux sur le monde, la société, les hommes, cela prend souvent la forme de maximes ou de morales, relativement autonome, au présent de l'indicatif : « Un homme doit bien étudier une femme avant de lui laisser voir ses émotions et ses pensées comme elles se produisent. » *Illusions perdues, Balzac*.

2. **Les deux formes fondamentales du narrateur** : « Qui raconte dans le roman ? »

A côté de la question du mode (façon dont la fiction est présentées), se pose la question du narrateur qui renvoie à celui qui raconte l'histoire. Il prend 2 formes fondamentales :
- soit il est absent comme personnage, hors de la fiction qu'il raconte = **narrateur hétérodiégétique**.
- soit il est présent dans la fiction qu'il raconte = **narrateur homodiégétique**.

Cette distinction entraine la domination dans le texte de l'une ou l'autre des deux grandes formes d'organisation du message : le discours ou le récit.

- **Le discours** : l'énonciation est présente sous les formes des pronoms (je, tu, nous, vous…) et des repérages spatio-temporels situés par rapport au moment de l'énonciation. Les temps principaux seront : le présent, le futur, l'imparfait, le plus-que-parfait, le passé composé ; les marqueurs temporels « aujourd'hui », « hier », « il y a deux jours », « dans trois ans ».

« Un village de poupée, ne trouvez-vous pas ? Le pittoresque ne lui a pas été épargné ! Mais je ne vous ai pas conduit dans cette île pour le pittoresque cher ami. Tout le monde peut vous faire admirer les coiffes, des sabots, et des maisons décorées où des pêcheurs fument du tabac dans l'odeur de l'encaustique. » *La chute, Camus*.

Ici, l'impression de subjectivité est nette (je, vous), les exclamations et les interrogations, le présent relie temps de l'énonciation et de l'énoncé.
= narrateur homodiégétique (est un protagoniste) = le discourt domine.

- **Le récit** : l'énonciation est masquée. On a l'impression d'être en présence d'un compte rendu. Les pronoms renvoient aux personnages mentionnés dans le message, ceux dont on parle (il, elle) et les repérages s'effectuent entre les moments de l'énoncé. Le temps dominant est le passé simple (à côté de l'imparfait et du plus-que-parfait) et les marqueurs temporels « le 18 juin », « ce jour-là », « la veille », « le lendemain », « deux jours avant », « ce mois-là »…

« De tout temps, Marken, dont tout la population est protestante, a constitué un cercle fermé. Marken fut séparée du continent au XIIIe siècle et, jusqu'à la fermeture du Zuiderzee, la population vivait de la pêche ; aujourd'hui, Marken vit surtout de la construction de remorqueurs et du tourisme. » Guide Michelin.

Ici, le message présente une façade d'objectivité, sans intrusion du narrateur, avec la troisième personne, le passé simple et des phrases déclaratives. Même s'il existe des traces de discours « aujourd'hui » et le présent.
= narrateur hétérodiégétique (n'est pas un protagoniste) = le récit domine.

Encore une fois, tous romans mêle ces fonctions d'organisation.

3. **Les perspectives narratives** : « Qui perçoit dans le roman ? »

Le lecteur perçoit la fiction selon une optique, une perspective qui peut varier. On distingue traditionnellement 3 grandes perspectives :

- celle qui passe par le narrateur « vision par derrière » = **narrateur externe** = l'histoire est racontée à travers le regard d'un narrateur extérieur à l'histoire qui n'y participe pas.

- celle qui passe par un ou plusieurs personnages « vision avec » = **narrateur interne** = l'histoire est racontée à travers le regard d'un personnage (ou de plusieurs).

- celle qui semble neutre, ne passer par aucun conscience « vision du dehors » = zéro = **narrateur omniscient** : le narrateur sait tout en sait même plus que les personnages.

NB : la perspective détermine la quantité de savoir perçu, son degré de profondeur et les domaines qu'elle peut appréhender, l'extérieur, l'intérieur des choses et des êtres, qui en font une perception externe ou interne. La perspective narrative englobe l'orientation visuelle, auditive, tactile, gustative, olfactive.

Conseil d'écriture : Maintenez une perspective narrative cohérente

Quelle que soit la perspective narrative que vous choisissez pour votre histoire, établissez-la rapidement et restez cohérent. En particulier, une histoire à la troisième personne qui reste dans la perspective d'un personnage pendant plusieurs pages, puis, au milieu d'un paragraphe, change soudainement pour celle d'un autre personnage, ne semblera pas omnisciente. Elle semblera être une erreur - une "violation de la perspective narrative". Au minimum, cela sera perturbant :

« Beth regarda autour d'elle : pas de clients, pas d'employés. Elle glissa les boucles d'oreilles dans sa poche de manteau. Un jeu d'enfant. Elle pourrait les vendre à l'école pour dix dollars, facilement. Puis, trop tard, elle jeta un coup d'œil dans le miroir près du plafond et aperçut un adolescent maigre en train de remplir les étagères à l'arrière du magasin. Il était presque certain qu'il l'avait vue prendre quelque chose, et il se demandait s'il devait en informer son patron, ou peut-être appeler la police. »

Si vous avez déjà établi Beth comme le personnage focal de votre histoire, pourquoi ne pas tout maintenir dans sa perspective ?

« Beth regarda autour d'elle : pas de clients, pas d'employés. Elle glissa les boucles d'oreilles dans sa poche de manteau. Un jeu d'enfant. Elle pourrait les vendre à l'école pour dix dollars, facilement. Puis, trop tard, elle jeta un coup d'œil dans le miroir près du plafond et aperçut un adolescent maigre en train de remplir les étagères à l'arrière du magasin. Il avait dû la voir. Le ringard allait sûrement la dénoncer à son patron, voire appeler les flics, si cela signifiait une augmentation de dix cents. »

4. **L'instance narrative** (*Genette, Figures III*) : se construit dans l'articulation entre les deux formes fondamentales du narrateur (homo et hétérodiégétique) et les 3 perspectives mentionnées. On obtient ainsi 5 grandes combinaisons (et non six car il serait impossible de réunir un narrateur homodiégétique en « je » subjectif et une perspective « neutre » sans conscience apparente).

* Diégèse = l'histoire racontée

Le narrateur extradiégétique (ou hétéro) : le narrateur n'est pas un personnage de l'histoire racontée.

A. **La narration hétérodiégétique passant par le narrateur** : « omniscient » Le narrateur peut maîtriser tout le savoir (il en sait plus que les personnages), sans limitation de profondeur externe ou interne, en tous lieux et en tous temps, ce qui lui permet retours en arrière et anticipations. Il est omniscient car sa vision peut être illimitée, il n'est pas focalisé sur tel ou tel personnage. Or, cela ne signifie pas qu'il raconte tout, des effets sur le lecteur (effet de surprise) peuvent être réalisés en dissimulant des éléments importants. Elle permet d'intégrer des séquences passant par d'autres

perspectives. Permet de continuer le récit même si le personnage principal disparaît, meurt, perd conscience. Elle favorise les durées longues et les lieux très divers.

B. **La narration hétérodiégétique passant par le personnage** : Elle est plus limitée, le narrateur ne peut savoir que ce que le personnage qui oriente la focalisation sait. La profondeur, externe ou interne, est donc restreinte : les retours en arrière sont possibles mais pas les anticipations et l'ubiquité. Les fonctions du narrateur seront réduites. Exemple : *Ce que savait Maisie, Henry James*. Ici, le monde est perçu à travers les yeux d'une fillette qui observe les évolutions amoureuses des adultes sans bien les comprendre. La focalisation peut être maintenue sur un personnage ou en changer. Exemple : *Madame Bovary on parle de Charles à Emma*. On va pouvoir alors retrouver des visions monoscopiques (d'un seul point de vue) ou polyscopiques (de plusieurs points de vue) du même évènement. Permet de dissimuler au lecteur des informations sur ce que font, préparent ou pensent les autres personnages et ménage des effets de surprise.

C. **La narration hétérodiégétique neutre** : plus rare. Illustrée par les romanciers américains (*Hemingway, Hammett*), roman policier à l'écriture « béhavioriste » (dépeignant les comportements et non la psychologie) et le Nouveau Roman. Elle donne l'impression que les évènements se déroulent sous l'oeil d'une caméra, d'un témoin objectif, sans être filtrés par une conscience. La vision est limitée, on en sait moins sur les personnages. Les retours en arrière sont rares. Anticipations et ubiquité impossibles. En général, absence des marques de subjectivité, effet de « dureté » et absence d'émotions.

D. **La narration homodiégétique passant par le narrateur** : confessions, autobiographies. Le narrateur est le même personnage que l'acteur. Il en est néanmoins séparé dans le temps, il parle de sa vie rétrospectivement. Cela lui donne un savoir plus grand, une vision plus ample, une profondeur interne et externe. Cela lui permet le retour en arrière sur lequel est fondée la narration et des anticipations. Exemple : *Les Confessions, Rousseau*. Or, ubiquité et connaissance interne des personnages sont absentes. Il est pourtant possible d'envisager des changements de narrateur et d'obtenir une vision polyscopiques : un homme et une femme racontent l'un après l'autre la vision de leur couple. On doit aussi distinguer le cas où le narrateur raconte sa vie « autodiégétique » et ceux où il raconte des aventures qui mettent en scène un autre personnage. Exemple : *Moby Dick, Melville.* Ismahel raconte l'histoire du capitaine Achab.

E. **La narration homodiégétique passant par le personnage** : le narrateur raconte son histoire comme si elle se déroulait au moment de la narration. On construit une illusion de simultanéité entre les évènements et leur récit (utilisation du présent). Le narrateur n'est donc plus distancé du présent et sa vision s'en trouve limitée, identique à celle du personnage qui perçoit ce qui lui arrive au moment où ça lui arrive. Cela restreint la profondeur externe et interne, élimine les anticipations. On pense à des romans qui tentent d'instaurer le monologue intérieur intégral. Exemple : *Les lauriers sont coupés, Dejardin, Martereau, Sarraute.*

Enfin, un roman se caractérise par des dominantes et peut intégrer des séquences organisées alternativement sur plusieurs composantes. Exemple : la narration hétérodiégétique passant par le narrateur permet des « décrochages » sur n'importe quelle autre combinaison OU le narrateur homodiégétique passant par le narrateur ou l'acteur. Exemple : *Les Mots pour le dire, Marie Cardinal*.
Ces classifications visent à produire des effets !

Enfin, certains auteurs les multiplient les brouillent : *Butor, La Modification ; Perec, Un homme qui dort ; La Jalousie, Alain Robbe-Grillet.*

5. **Les niveaux narratifs** :

- <u>Les récits emboités</u> : viennent parfois compliquer le dispositif : la présence de plusieurs récits dans le même roman. Un ou plusieurs personnages racontent, imaginent, rêvent un ou plusieurs histoires. Ils interviennent eux-mêmes narrateur d'une fiction. Exemple : *Les Mille et Une Nuits, le Décaméron de Boccace, Heptaméron de Marguerite de Navarre*. Ici, on pourra parler de niveaux : un personnage présent dans la fiction au niveau 1 est aussi narrateur d'une histoire (niveau 2) dans laquelle il peut être présent ou absent. Le narrateur du niveau 1 disparaît au niveau 2. Exemple : un personne déclare avoir trouvé le manuscrit que nous allons lire ou l'histoire de quelqu'un d'autre. La relation entre récit premier (ou « enchâssant ») et récit second (ou « enchâssé ») peuvent être multiples, explicites, …

Exemple d'un cas : la mise en abyme où un passage, un fragment, renvoie à la composition de l'ensemble comme dans les miroirs des tableaux flamands OU un roman lipogramme comme la disparition de Perec qui raconte une série de disparitions sans employer de mot contenant la lette « e ».

- La métalepse : il s'agit de glissements flagrants entre fiction et narration. Dans le cas d'une narration hétérodiégétique le narrateur émerge brutalement dans la fiction ou lorsque les personnages interpellent le narrateur ou le narrataire. Exemple de métalepse d'auteur « Laissons-les aller dans cet endroit… » « Pénétrons à sa suite dans cette maison… » ou des métalepse narrative qui rompent le mécanisme de l'histoire « Pendant que X fait cela, il n'est pas inutile d'expliquer… »

La narration : le temps

La narration met en jeu la temporalité. Tout récit tisse des relations entre au moins deux séries temporelles :
- Le temps de l'histoire
- Le temps de la narration

Il est possible d'analyser leurs rapports sur quatre points essentiels :

- **Le moment de la narration** : réfère à une question précise : quand est racontée l'histoire par rapport au moment où elle est censée s'être déroulée ?

  - La narration ultérieure : majorité des romans. Le narrateur raconte ce qui s'est passé auparavant, dans un passé plus ou moins éloigné.

  - La narration antérieure : plus rare. Porte sur des passages textuels. A valeur prédictive, souvent sous forme de rêves, de prophéties, elle anticipe la suite des évènements. Le narrateur raconte ce qui est censé se passer dans le futur de l'histoire. Or, est à ne pas confondre avec certains genre comme la science-fiction qui peut raconter ce qui est futur par rapport à notre présent réel.

  - La narration simultanée : donne l'illusion qu'elle s'écrit au moment même de l'action. Elle est souvent liée à la narration homodiégétique passant par l'acteur ou à la narration hétérodiégétique neutre.

  - La narration intercalée : est une combinaison des deux premières, la narration s'insérant, de manière rétrospective ou prospective, dans les pauses de l'action (le journal intime).

- **La vitesse de narration** : concerne le rapport entre la durée fictive des évènements (années, mois, jours, heures) et la durée de la narration (ou plus exactement la mise en texte, exprimée en nombre de pages ou de ligne). Il sera intéressant de réfléchir au rythme d'un roman, à ses accélération et ses ralentissements, en comparant la durée des moments évoqués et le nombre de pages ou de lignes pour les raconter.

  - L'**ellipse** est le degré ultime de l'accélération, des années peuvent être condensées dans une absence de narration « Vers cinq heures le temps fraichît ; je fermai mes fenêtres et je me remis à écrire. A six heures entre mon grand ami Hubert ; il revenait du mariage. » Exemple : les « blancs chronologiques » de Flaubert dans l'Éducation sentimentale. « Deux mois plus tard… »

  - Proche de l'ellipse, le **sommaire** condense et résume.

  - La **scène** peut « visualiser » donner l'illusion que cela se passe sous nos yeux et produire l'impression d'une équivalence entre temps de la fiction et temps de la narration.

  - A l'inverse de l'ellipse, certains moments nuls ou très brefs peuvent faire l'objet d'une narration longue. C'est le cas des **descriptions** qui développement ce qui est saisi en un court instant.

Les romans psychologique ou intériorisés seront plus lents, ceux d'action et de reportage useront d'ellipse, sommaires et scènes.

- **La fréquence de narration** : désigne le nombre de reproductions des évènements frictionnels dans la narration.

- **L'ordre de narration** : est fondamentale. Existe-t-il une homologie entre la succession « réelle » des évènements de l'histoire et l'ordre dans lequel ils sont narrés ?

  - **Ordre chronologico-logique** : régit les récits simples (contes).

  - **Anachronies narratives** (perturbations de l'ordre d'apparition des évènements) :

    - L'entrée *in médias res* : pour capter d'emblée l'intérêt du lecteur, on simule une entrée « au milieu » de l'action quitte à donner les informations nécessaires pour tout comprendre plus tard dans un flashback explicatif.

    - L'anachronie par anticipation (**prolepse**) : consiste à raconter ou à évoquer à l'avance un évènement ultérieur.
      - En narratologie, la prolepse temporelle est une anticipation narrative qui vient rompre le parallélisme entre l'ordre du récit et celui des évènements qui constitue l'histoire. Elle permet de transporter le lecteur à un autre moment de l'histoire en sautant une étape chronologique par une ellipse provisoire. Pour Genette, il s'agit de « toute manoeuvre narrative consistant à raconter ou évoquer d'avance un évènement ultérieur (au point où l'histoire se trouve). Exemple : chaque début d'épisode de Breaking bad.
      - La prolepse est une figure de style par laquelle sont mentionnés des faits qui se produiront bien plus tard dans l'intrigue. « Cet hiver 1657 était notre première « mauvaise saison » et il ne fut pas des plus cléments (…) Début avril, les jours commencèrent à rallonger sensiblement. » OU « Bien des années plus tard, face au peloton d'exécution, le colonel Aureliano Buendia devait se rappeler ce lointain après-midi au cours duquel son père l'emmena faire connaissance avec la glace. » Gabriel Garcia Marquez, Cent ans de solitude.

    - L'anachronie par rétrospection (**analepse** ou « flashback ») : qui consiste à raconter ou à évoquer après coup un évènement antérieur. Ont souvent une fonction explicative : elles éclairent ce qui a précédé, les antécédents d'un personnage, ce qu'il a fait depuis sa disparition, elles comblent les lacunes du récit.

      - On raconte après ce qui s'est passé. L'analepse est l'inverse de la prolepse. L'analepse est une figure de style qui correspond à un retour en arrière, au récit d'une action qui appartient au passé. Elle consiste à remonter après-coup un évènement. Elle est nommée flashback » ou « flashforward » au cinéma. Elle sert à éclairer le passé des personnages et justifier la psychologie des personnages. « Procédé de style pas lequel on revient sur un évènement antérieur au récit en cours. »

    - **Simultané** : on raconte directement ce qui se passe.

    - **Intercalé** : on mélange passé et présent.

Elles peuvent se distinguer par leur portée (elles sont plus ou moins éloignées du moment de l'histoire où l'on se trouve) et leur amplitude (elles couvrent une durée plus ou moins longue).

Dans le roman à énigme, il s'agit de reconstituer et de dire à la fin ce qui s'est passé au début et qui a fait l'objet d'une dissimulation totale ou partielle.

La mise en texte : est l'organisation rhétorique et stylistique, les formes syntaxiques, les unités lexicales. Il donne corps à la fiction. Il jouit d'une certaine autonomie, produit des effets particuliers.

1. **Le jeu des temps** : le maniement des temps est complexe.

- La mise en relief : dans le cas de récits au passé, l'opposition imparfait/passé simple possède une valeur, une fonction narrative. Le passé simple est employé pour les évènements principaux, ceux qui font progresser l'action. Les verbes au passé simple contiennent le « squelette de l'action ». Ils se détachent de l'arrière-plan constitué par les propositions comprenant un verbe à l'imparfait, qui aident à la compréhension mais ne font pas à proprement parler avant l'histoire. On trouve dans cet arrière-plan des indications sur le cadre et les personnages, des descriptions, commentaires du narrateur.

« L'étonnement fut à son comble quand on apprit que Mme Oiselin prêtait son bébé au curé pour faire le petit Jésus de sa crèche vivante.
Au début tout alla bien. Le petit Oiselin dormi à poings fermés quand les fidèles défilèrent devant la crèche, les yeux affutés par la curiosité. Le boeuf et l'âne - un vrai boeuf, un vrai âne - paraissaient attendris devant le bébé laïque si miraculeusement métamorphosé en Sauveur.
Malheureusement il commença à s'agiter dès l'Évangile, et ses hurlements éclatèrent au moment où le curé montait en chaire. Jamais on n'avait entendu de voix de bébé aussi éclatante. » *La Mère Noël, Michel Tournier.*

- Temps et effet narratif : un des autres intérêt du passé simple est d'inscrire nettement les actions dans une chaine cause-conséquence, ce qui permet d'organiser le sens global des évènements en cours. Il situe les évènements par rapport aux autres.

* L'emploi du passé composé a pu être utilisé par certains romanciers pour produire l'impression d'actes juxtaposés, morcelés, sans relation causale ou chronologique évidente. Ce procédé permet un « brouillage » du sens et de la psychologie ; il contribue à ce qu'on a appelé « le sentiment de l'absurde » Exemple : *L'Étranger, Camus*.

« C'est alors que tout a vacillé. La mer a charrié un souffle épais et ardent. Il m'a semblé que le ciel s'ouvrait sur toute son étendue pour laisser pleuvoir du feu. Tout mon être s'est tendu et j'ai crispé ma main sur le revolver. La gâchette a cédé, j'ai touché le ventre poli de la crosse et c'est là, dans le bruit à la fois sec et assourdissant, que tout a commencé. J'ai secoué la sueur et le soleil. J'ai compris que j'avais détruit l'équilibre du jour, le silence exceptionnel d'une plage où j'avais été heureux. Alors, j'ai tiré encore quarte fois sur un corps inerte où les balles s'enfonçaient sans qu'il y parût. »

4. Choix rhétoriques et stylistiques : les écrivains ne considèrent plus l'emploi des figures comme distinctives. Certains revendiquent une écriture « neutre » sans effets, sans « artifices ». C'est une différence entre les auteurs contemporains et classiques.

Exemple : *Exercices de style, Raymond Queneau*. Il propose le récit et ses multiples variations.

On remarque la disparition de la tendance à l'hyperbole fréquente dans les textes du Moyen Âge jusqu'au 18e siècle.

Les figures particulièrement fréquentes :
- **Métaphore** : le transport de sens se fait par le moyen d'une ressemblance.
- **Métonymie** : le transport utilise la voie d'une relation. Exemple : un malfaiteur s'est présenté « un calibre à la main ». Les pistolets étaient connus par le calibre de leur canon, substituer calibre à pistolet constitue le trope.

5. Champs lexicaux et champs sémantiques

Est un moyen de saisir la production du sens d'un roman.

- Le champ sémantique : est l'ensemble des sens qu'un terme prend dans un texte donné. On l'analyse en relevant systématiquement les occurrences de ce terme et leurs contextes, les mots auxquels il est associé ou opposé. Cela permet bien souvent de dégager l'imaginaire d'un récit et aussi ses positions idéologiques. Le champ sémantique de mots comme « église » et « révolutionnaire » sera différent selon les auteurs et leur engagement.

- Le champ lexical : est constitué par l'ensemble des mots utilisés dans un texte pour caractériser une notion, une objet, une personne. On peut par exemple étudier le champ lexical de la passion, de l'amitié ou de la politique dans un roman. Les champs lexicaux dominants dans un ouvrage en définissent les lignes directrices.

L'analyse de ces deux démarches complémentaires permet de préciser des impressions, tonalité ou atmosphère d'un roman et de fonder une analyse des thèmes.

Exemples : *Thérèse Desqueyroux, François Mauriac*. A travers deux extraits, deux thèmes qui structurent le livre.

« Argeloux est réellement une extrémité de la terre ; un de ces lieux au-delà desquels il est impossible d'avancer, ce qu'on appeler ici un quartier : quelques métairies sans église, ni mairie, ni cimetière, disséminés autour d'un champ de seigle, à dix kilomètres du bourg de Saint-Clair, auquel les relie une seule route défoncée. Ce chemin plein d'ornière et de trous se mue, au-delà d'Argeloux, en sentiers sablonneux ; et jusqu'à l'Océan il n'y a plus rien que quatre-vingts kilomètres de marécages, de lagunes, de pins grêles, de landes où à la fin de l'hiver les brebis ont la couleur de cendre. »

= champ lexical de la clôture, du statisme, de la terre, de l'absence.

« Un agent à cheval approchai un sifflet de ses lèvres, ouvrait d'invisibles écluses, une armée de piétons se hâtait de traverser la chaussée noire avant que l'air recouverte la vague des taxis. Elle contempla le fleuve humain, cette masse vivante qui allait s'ouvrir sous son corps, la roule, l'entrainer. »

= champ lexical de l'ouverture, de l'eau, du mouvement, de la présence.

3. Comment raconter une histoire ?

« Ne trouves-tu pas curieux : il n'y a que deux ou trois histoires humaines, et elles ne font que se répéter aussi violemment que si elles n'avaient jamais été racontées auparavant. »

Willa Cather

Quelle est la différence entre histoire, récit et narration ?

L'histoire est ce que le récit raconte (l'intrigue, les évènements, etc.) L'histoire est l'enchaînement chronologique des faits se rapportant à un sujet donné. Dans la vie, les faits sont dans l'ordre. D'ailleurs, on donne aux faits importants de la vie des humains le nom d'Histoire. En cours d'histoire, les professeurs racontent les faits dans l'ordre chronologique. Or, on peut raconter une histoire de fiction en respectant la chronologie, mais on peut aussi choisir un ordre différent. Cet ordre n'est pas aléatoire, il est arbitraire. Il dépend souvent de l'intention de l'auteur, des effets qu'il veut créer chez le lecteur.

« *Une douzaine de scènes peuvent être assemblées de mille et une façons différentes* », écrit Frank Capra, « *mais seulement une ou deux donneront un récit. (...) Un professeur nous apporta un jour une vingtaine de plans représentant un show canin dans lequel sa fille avait fait concourir son chien. Je montai la séquence dans l'ordre chronologique. (...) C'était plus ennuyeux que la pluie. J'avais besoin d'un récit, d'un angle. Je remontai les plans en prenant le point de vue du chien gagnant. Mieux, mais délicat. Je décidai alors de monter la séquence en adoptant le point de vue de la gamine. (...) Le film s'épanouit aussitôt, provoquant rires et larmes. J'étais en train de découvrir un autre principe du divertissement : ce qui intéresse le plus les gens, ce sont les gens.* »

Capra était aussi en train de découvrir la différence entre histoire et récit. Car **le récit, précisément, est la mise dans un ordre choisi et spécifique des faits d'une histoire**.

Le récit, c'est le texte, la forme orale ou écrite qui présente une histoire.

La narration est l'acte de mettre l'histoire en récit, c'est l'action de raconter l'histoire.

Qu'est-ce qu'une histoire ?

C'est un récit qui porte sur des évènements ou des personnages réels ou imaginaires, c'est une aventure que l'on raconte. Chaque jour, nous racontons des histoires « tu ne devineras jamais ce qui m'est arrivé aujourd'hui… » Raconter une histoire, c'est exposer ce que veut une personne, ce qu'elle fait pour l'obtenir et le prix qu'elle doit payer pour parvenir à ses fins. Le but est d'exposer la transformation produite au sein du personnage, c'est-à-dire le processus mental et émotionnel qui mène à la transformation. Le point central étant celui où le personnage se libère de ses habitudes plus épanoui ou non, soit il obtient ce qu'il désirait, soit il ne l'obtient pas.

Comment raconter une histoire ?

En utilisant la narration et ses techniques. Ces techniques, lorsqu'elles sont bien maîtrisées, poussent le lecteur à se demander : pourquoi ? et ce jusqu'à la fin de l'histoire.

Qu'est-ce qu'une bonne histoire ?

Make the reader care !

Andrew Stanton, Cinéaste (Toy History) :

1. Pour raconter une bonne histoire, il faut **connaître la chute** de votre histoire à l'avance, comme quand on raconte une blague. Tout ce que vous allez dire ensuite vous conduire à un seul objectif : la fin.

2. « **Make me care** » Elle doit éclairer notre compréhension de qui nous sommes en tant qu'être humains ? Les histoires affirment qui nous sommes, elles donnent un sens à notre vie, elle peuvent traverser la barrières du temps, elle permettent de découvrir des similarités entres les êtres réels et imaginaires. Le premier grand commandement des histoires « *Make me care* » émotionnellement et intellectuellement. Toute bonne histoire devrait être dès son début une promesses, la promesse qu'elle vaudra votre temps.

3. Elle doit être comme une catapulte : nous tirer vers l'avant et **nous propulser vers la fin**.

4. Elle doit être un **problème à résoudre**. Ce que nous préférons faire dans la vie, résoudre des problèmes. Il faut donner à l'audience 2+2 ne pas leur donner 4.

5. Les **éléments que vous donnerez et leur ordre sont crucial** pour impliquer le public. C'est l'application invisible que retient notre attention dans l'histoire.

6. Tous les bon personnages ont du caractère, une moteur interne, un **objectif dominant et inconscient qu'il essaie d'atteindre**, une envie qu'il n'arrive pas à satisfaire. Exemple : Corleone, désir : plaire à son père. Le théâtre, c'est l'anticipation, mêlée à l'incertitude. Quand on raconte une histoire : comment construire l'anticipation ?

7. Il faut aimer son personnage principal. Ingrédient que chaque histoire devrait avoir : l'**émerveillement**.

8. User de ce qui vous arriver, **raconter votre vérité**, chercher votre vérité en la vivant, exprimer les valeurs profondes.

John Truby, Scénariste :

Ce qui fait une bonne histoire est sa structure. Il existe différents types de structure : les 3 actes, le voyages du héros, Save the cat ou encore accumuler les tropes ou les séquences comme celle du point médian. Mais on peut aussi se baser sur la **structure profonde**. C'est-à-dire : comment le personnage principal va évoluer ? Cette question est l'essence d'une bonne histoire. La **structure est liée au développement du personnage**. C'est la transformation qu'il va subir au sein du récit. Mais aussi, écrire dans un genre particulier, chaque **genre possède une structure intrinsèque** et les lecteurs s'attendent à y trouver des choses bien particulières. La structure d'un roman sentimental ne sera pas la même que celle d'un roman policier. Il faut apporter au lecteur ce qu'il désire.

Finalement, une bonne histoire possède 3 choses :
- Une **personnage principal** qui veut quelque chose et le **désir très fort**
- Une **promesse de conflit**, pour l'obtenir, il devra passer des obstacles fou qu'il devra passer
- Il devra passer par différentes **émotions humaines** dans sa quête.

Les 22 règles du storytelling selon Pixar

1. Vous admirez les personnages pour leurs tentatives de réussir plus que pour leurs réussites.

2. Vous devez **garder en tête ce qui est intéressant pour vous en tant que public**, pas ce qu'il vous amuserait de faire en tant qu'auteur. Les deux peuvent être vraiment différents.

3. Tentez de choisir un thème important. Mais **vous ne verrez pas de quoi parle VRAIMENT l'histoire avant d'être à peu près au bout**, voilà, maintenant réécrivez-là.

4. Il était une fois… Tous les jours… Un jour… À cause de ça, Jusqu'à ce que finalement…

5. **Simplifier**. Concentrez-vous. Faites des associations entres les personnages. Sautillez par-dessus des détours. Vous aurez l'impression de faire une croix sur du précieux travail, mais au final, cela vous libèrera.

6. En quoi votre personnage est-il bon ? Dans quelles disciplines est-il à l'aise ? Confrontez-le à l'opposé total. **Lancez-lui des défis** ! Comment s'en sort-il ?

7. **Ayez une idée de la fin avant de vous attaquer au milieu**. Sérieusement, les dénouements sont difficiles. Travaillez-les en priorité.

8. Terminez votre histoire, lâchez prise, même si ce n'est pas parfait. Dans un monde idéal, vous auriez les deux, mais passez à autre chose. Faites mieux la prochaine fois.

9. Quand **vous êtes bloqués, faites une liste de ce qu'il ne se passera pas après**. La plupart du temps, tout le matériau qui vous permettra d'avancer vous sautera aux yeux.

10. **Décortiquez les histoires que vous aimez**. Ce que vous aimez en elles fait partie de vous ; vous devez savoir les reconnaître avant de les utiliser.

11. Mette les choses sur le papier vous aidera à les arranger. **Si une idée parfaite reste dans votre tête, elle ne sera jamais partagée avec quiconque**.

12. Ne tenez pas compte de la première chose qui vous vient à l'esprit. Faites de même avec la seconde, la troisième, la quatrième et la cinquième. **Ecartez ce qui est évident**. SURPRENEZ-VOUS !

13. **Donnez une opinion à vos personnages**. Des personnages passifs et malléables vous paraîtront peut-être agréables, mais ils seront une plaie pour le public.

14. **Pourquoi devez-vous raconter cette histoire ?** Quelle est la conviction qui brûle en vous, et donc votre histoire se nourrit ? **C'est la clé**.

15. **Si vous étiez à la place de votre personnage, que feriez-vous ?** L'honnêteté apporte de la crédibilité aux situations les plus improbables.

16. **Quels sont les enjeux ?** Donnez-nous une raison d'encourager ce personnage. Que se passe-t-il en cas d'échec ? Mettez des obstacles sur son chemin.

17. **On ne gâche jamais du travail**, si ça ne marche pas, lâchez prise, passez à autre chose, ça vous sera utile plus tard.

18. **Vous devez bien vous connaître** : trouver la nuance entre faire de votre mieux être simplement maniaque. C'est en essayant des choses qu'on fait une histoire, pas en peaufinant.

19. Utiliser des coïncidences pour mettre les personnages dans des situations problématiques, c'est génial. En utiliser pour les sortir de ces situations problématiques, c'est tricher.

20. **Exercez-vous** : prenez la structure d'un film que vous n'aimez pas. Comment la réarrangeriez-vous pour en faire quelque chose que vous aimeriez ?

21. Vous devez **vous identifier à vos situations, votre personnage**. Vous ne pouvez pas vous contenter d'écrire « cool ». Qu'est-ce qui vous ferait personnellement agir de la sorte ?

22. Quelle est **l'essence de votre histoire ?** La façon la plus épurée de l'expliquer ? Une fois que vous avez mis le doigt là-dessus, vous pouvez commencer à développer.

1. Le genre : la forme des histoires

Le roman possède plusieurs genres :

AUTOUR DU MOI

Roman d'analyse ou psychologique ou « réalisme psychologique » : met l'accent sur l'aspect psychologique des personnages. Ces personnages sont souvent aux prises avec des passions ou des

aspirations qui les poussent à s'interroger et à se remettre en question. Il met l'accent sur la caractérisation intérieure des personnages, des actions internes, motivations qui se développement à partir d'action externes. Il peut mettre en second plan la narration pour favoriser la description des états d'âme et des passions ou des conflits psychologiques des personnages. Ici, le personnage est très caractérisé, approfondis. Il capte « l'homme de l'intérieur. »

Les techniques utilisées sont le courant de conscience, les monologues intérieurs pour mieux illustrer le travail interne de l'esprit humain, les flashbacks et l'utilisation de textes émanant directement du personnage : journaux intimes, correspondances, e-mails, messages, etc.

Exemple : *Crime et châtiment, Dostoïevski ; La princesse de Clève, Madame de la Fayette ; Bel-Ami, Maupassant ; Le rouge et le noir, Stendhal ; Pamela ou la Vertu récompensées, Richardson ; Voyage au bout de la nuit, Céline ; Thérèse Desqueyroux, François Mauriac ; La promenade au phare, Virginia Woolf ;Ulysse, James Joyce ; À la recherche du temps perdu, Proust ; Une vie, Italo Svevo ; Les Buddenbrook, Thomas Mann. Mais aussi Henry James, Arthur Miller, Edith Wharton, etc.*

Roman d'éducation, d'apprentissage ou d'émancipation : est un genre littéraire né en Allemagne au 18e siècle, le Bildungsroman (de formation ou d'éducation) désigne une forme romanesque qui décrit la formation moral et intellectuelle d'une héros. On l'appelle parfois le roman initiatique ou le conte initiatique. Ils ont pour thème le cheminement d'un héros, souvent jeune, qui atteint progressivement l'idéal de l'Homme accompli et cultivé en faisant l'expérience des grands évènements de l'existence : la mort, l'amour, la haine, l'altérité, son éducation sentimentale, intellectuelle et sociale. Il va ainsi se forger progressivement sa conception de la vie.

Il traite de la confrontation d'un personnage central avec différents domaines du monde. Le récit présente généralement la jeunesse du héros et le temps de la narration s'étend sur plusieurs années et parfois plusieurs décennies. Il présente certaines caractéristiques typiques de la biographie, de l'autobiographie. Ici on trouve une opposition héros/environnement. Le héros est jeune, naïf, pleins d'idéaux, il fait face à un monde hostile et réaliste qui ne correspond que partiellement à ce qu'il imaginait. Les conséquence de cette incompréhension sont un refus des deux côtés. A la fin, il se réconcilie ou non avec le monde. Une caractéristique sont les moments charnière du processus d'évolution, les regards portés par le héros sur son passé, ses réflexions. Ces moments structurent le récit et contribuent à clarifier l'évolution du héros.

Exemple : *Dominique, Eugène Fromentin*, *Les grandes espérances, Dickens*, *L'attrappe-coeur de Salinger*.

Le journal : écrit personnel ou autobiographique, composé d'un ensemble de notes, datées ou pas, tenu de façon plus ou moins régulière, sur une longue période ou une période particulière et généralement gardé secret jusque'à sa publication. Certains créateurs utilisent la forme pour partager les secret d'un double ou d'un alter égo.

Exemple : *Le journal d'Anne Frank*.

Künstelroman « roman d'artiste » : traite de la vie d'un personnage en train de devenir artiste. Sous-catégorie du roman d'apprentissage.

Exemple : Portrait d'un artiste en jeune homme, James Joyce.

Roman autobiographique ou biographique : l'histoire met en scène des évènements ou des personnages historiques en y mêlant des éléments fictifs ou des éléments de la vie de l'auteur.

Exemple : *Les rois maudits, Maurice Druon, Martin Eden, Jack London.*

Autofiction : néologisme pour désigner une oeuvre semblable au roman autobiographique, mais qui intègre des éléments fictifs. Plus ou moins synonyme du terme « fiction autobiographique ».

Le **roman à clef** (ou **roman à clé**) est un sous-genre romanesque dans lequel certains personnages ou la totalité de ceux-ci représentent, de façon plus ou moins explicite, une personne réelle. Sous le couvert de la fiction, l'auteur écrit en réalité une histoire vraie, souvent pour éviter la diffamation tout en faisant une satire. La **clef** de l'histoire, qui fait comprendre au lecteur qu'il s'agit d'une histoire vraie, est habituellement une

personnalité publique reconnue, plus particulièrement un homme politique ou une personne ayant une influence majeure sur un groupe, qu'il s'agisse de politique, d'affaires, de show-business, etc.

AMOUR

Roman d'amour, roman à l'eau de rose ou sentimental : met en scène deux personnages qui, au fil de l'histoire, vont tomber amoureux l'un de l'autre. Généralement, ces deux personnages vont vivre ensemble ou se marier à la fin du roman.

Roman par lettres (ou épistolaire) : est composé d'une suite de lettres échangées entre les personnages. Il met l'accent sur les émotions des personnages.

Exemple : *Les liaisons dangereuses, Choderlos de Laclos* ou *Pamela, ou la vertu récompensée, Richardson*.

FAMILLE

La saga : est une oeuvre qui présente l'évolution de personnages ou d'une famille sur plusieurs années, voire plusieurs générations. Il existe un sous-genre à la saga, la **saga historique**, qui prend place à une époque marquante de l'histoire. Ou une suite romanesque en plusieurs tomes.

Exemple : *Les Buddenbronck, Thomas Mann*.

SOCIÉTÉ

Roman philosophique : est une oeuvre qui introduit ou s'inspire de réflexions et de concepts philosophiques. Il peut aussi permettre à l'auteur de critiquer certains aspects du monde qui l'entoure en se servant de l'histoire. Elle introduit dans ses pages des réflexions, parfois inspirées d'une philosophie précise, qui s'interroge ou prennent position sur des grands problèmes, tels que le marche de la société, les questions politiques, religieuses, le sens de la vie.

Exemple : *L'étranger, Albert Camus ; La nausée, J-P Sartre ; Le monde de Sophie, Gaarder.*

Romans de moeurs : oeuvre qui tente de décrire le plus réalistement possible, un milieu ou un contexte social. Il s'intéresse aux normes d'une groupe, à la vie quotidienne des individus et à leurs comportements

Exemple : *Gatsby le Magnifique, Fitzgerald*.

Roman réaliste : se veut un portrait réaliste de la société (généralement de la classe bourgeoise ou de la classe ouvrière). Ce type de roman a été principalement écrit en France au 19e siècle.

Exemple : *Madame Bovary, Gustave Flaubert* ou *Le père Goriot, Balzac*.

Roman naturaliste : Roman expérimental. Les auteurs naturalistes désirent mesurer (comme des scientifiques), grâce à l'observation et à l'analyse, l'influence de l'hérédité, du milieu et de l'histoire sur les personnages. Ce type de roman s'apparente au roman réaliste, mais est souvent beaucoup plus sombre. C'est un type de roman qui a surtout été écrit au 19e siècle. On retrouve ici une volonté d'associer science et société, lorsque le réalisme est poussé à l'extrême, la société devient un laboratoire scientifique.

Exemple : *L'Assommoir, Émile Zola*.

AVENTURE

Le conte : histoire, courte ou longue, drôle ou grave, qui comporte un aspect merveilleux et présente une réflexion philosophique ou une morale. Une de ses principales caractéristiques est la normalisation de faits invraisemblables.

Exemple : *Alice au pays des merveilles, Lewis Carroll, Candide, Voltaire.*

Epopée : long poème en vers qui relate et célèbre les exploits, souvent militaires, de héros qui ont contribué à la construction d'un peuple. L'épopée est donc un sous-genre du genre poétique. A ne pas confondre avec le « récit épique » qui lui est en prose.

Exemple : *L'Odyssée d'Homer*.

Roman d'aventures : met l'accent sur l'action, les péripéties et les rebondissements. Les personnages ou héros ont une quête à accomplir et, pour y parvenir, ils doivent surmonter divers obstacles.

Exemple : Le tour du monde en quatre-vingts jours, Jules Vernes ou *Moby Dick, Herman Melville*.

Roman du terroir : fait l'éloge de la vie rurale. Il vise principalement à contrer l'exode vers la ville. C'est une forme de roman qui a été fortement valorisée au Québec dans la première moitié du 20e siècle.

Exemple : *Maria Chapdelaine, Louis Hémon*.

Le roman picaresque (roman d'aventure) : forme de satire popularisée en Espagne au 16ème siècle. Il met en scène un héros misérable, généralement un jeune en marge de la société qui tente tant bien que mal de survivre. Il se frotte à différents milieux sociaux, déployant souvent des tactiques plus ou moins douteuses pour tenter d'améliorer son sort. Généralement écrit en autobiographie.

Exemple : *Les aventures de Huckleberry Finn, Mark Twain*.

NATURE

Nature writing : « écrits sur la nature », genre littéraire né aux USA, mêle observation de la nature et considérations autobiographiques/philosophiques.

Exemple : *La Rivière de Peter Heller* (et thriller)*, Le lac de nulle part de Pete Fromm, La panthère des neige de Sylvain Tesson*.

SCIENCE-FICTION

Roman de science-fiction ou d'anticipation : expose la vision des auteurs sur le futur de l'homme, notamment par rapport à la technologie et à la science. Il met en scène une société située dans le futur ou dans un univers parallèle. L'auteur fait une grande utilisation de la science et/ou des technologies pour construire sa réalité. La science-fiction peut s'intégrer à d'autres genres et comporte plusieurs sous-genres de niche comme **la fantasy**.

Exemple : *La guerre des mondes, HG Wells*, *1984, Georges Orwell* ou *Le meilleur des mondes, Huxley*.

Autre sous genre, **la science-fiction post-apocalyptique** : l'histoire prend place après une catastrophe (météorite, épidémie, guerre nucléaire) et dépeint la vie des protagonistes qui tentent de survivre dans le chaos.

Exemple : *L'aveuglement, José Saramago*.

Le réalisme magique : est une forme littéraire de fiction qui comporte l'apparition d'éléments occultes ou surnaturels, mais qui s'intègrent dans une histoire ancrée dans le réel. L'aspect magique n'est pas remis en cause et peut même être normalisé. Bien qu'ils n'aient pas inventé le genre, le réalisme magique est souvent associé aux auteurs latino-américains.

Exemple : *Cent ans de solitude, Gabriel Garcia Marquez* ou *Tobie des Marais, Sylvie Germain*.

Roman fantastique : un personnage vit dans un univers vraisemblable et un élément surnaturel vient le perturber, ce qui le laisse dans un état de doute, d'inquiétude, voire de terreur. Le personnage se demande alors s'il est victime de son imagination ou si le phénomène surnaturel existe bel et bien. Ce genre est parfois nommé conte fantastique ou nouvelle fantastique.

Exemple : *Le Horla*, *Maupassant*.

Le surréalisme : style littéraire où l'auteur fait appel à des procédés psychiques (écriture automatique, association d'idées) pour repousser les contraintes de la logique et s'affranchir du contrôle de la raison. Les oeuvres surréalistes font aussi appel à l'absurde ou à l'imaginaire.

Exemple : *L'écume des jours de Boris Vian*.

HORREUR

Roman d'horreur : vise le plus souvent à faire peur à son lecteur ou à le tenir en haleine en créant un sentiment d'angoisse. Il peut pour ce faire mettre en scène des criminels ou des dégénérés, des évènements ou personnages surnaturels.

Exemple : Misery, Stephen King.

Southern-gothic : genre littéraire propre à la littérature américaine. Les oeuvres prennent généralement place dans les États du sud. Le style présente un caractère grotesque, des sentiments irrationnels ou horribles et un arrière plan d'angoisse. Il est influencé par les tensions raciales et sociales qui prévalaient dans le sud des USA au début du 20e siècle.

Exemple : *Le bruit et la fureur, Faulkner*.

POLICIER / THRILLER

Thriller : coeur de la psychologie criminelle. Genre qui cherche à provoquer chez le lecteur une certaine tension, voire un sentiment de peur à l'idée de ce qu'il va arriver aux personnages du récit. Une ou plusieurs intrigue. Cliffhanger, page turner, action, suspense). Survivre et contrer la menace imminente, entretenir la peur de l'ennemi et créer des frissons. Récit axé sur la psychologie du criminel.

Exemple : *L'énigme de la chambre 622, Joël Dicker, Les apparences Gillian Flynn, Alex, Pierre Lemaitre*

Roman policier : met en scène un détective ou un policier qui doit résoudre une énigme (souvent un meurtre ou un vol). **Les romans policiers (détective story en anglais)** est un genre qui ressemble à un jeu intellectuel et dérivé « whodunit ». N'utilise pas le point de vue de la victime, il base l'intrigue sur des faits concrets. On parle de lecture anticipative car le lecteur tente de trouver le coupable lui-même. L'histoire démarre sur un drame (délit, crime, meurtre, etc.) et s'ouvre sur une enquête avec la recherche de coupables et leurs sanctions. Le point de vue est souvent celui du policier/détective/journaliste.

Exemple : *Hercule Poirot quitte la scène, Agatha Christie (« whodunit »), Le chien des Baskervilles, Temps glacières, Fred Vargas*.

Roman noir (polar) : est issu du roman policier. Une enquête est menée, mais de façon immorale et ténébreuse, et pas nécessairement par un détective. Affectés par les aspects sombres des grandes villes modernes, ses personnages sont désillusionnés. Autre sous genre : « **cozy crimes** » (personnes qui ne sont pas détectives ou policier vont se mettre à enquêter).

Exemple : *Les morsures de l'aube, Tonino Benacquista*.

Sous genre : **le mystère historique** : combinaison d'éléments historiques et de résolution de meurtre.

Exemple : *Le nom de la rose, Ecco ; Mon nom est rouge, Orhan Pamuk.*

LE GENRE ET SES CARACTÉRISTIQUES

Des auteurs se sont attaché à définir les caractéristiques de leur genre. C'est le cas des romans policiers pour lesquels les écrivains ont édicté une série de règles.

Les grandes règles des histoires policières :

Les 20 règles de SS Van Dine :

1. Le lecteur doit avoir l'opportunité, en même temps que le détective, de résoudre le mystère. **Tous les indices doivent être clairement énoncés et décrits**.

2. **Aucune ruse ou tromperie volontaire ne peut être imposée au lecteur** autre que celles que le criminel joue légitimement au détective lui-même.

3. Il ne doit pas y avoir d'intérêt amoureux.

4. **Le détective ne doit jamais être le coupable**.

5. **Le coupable doit être déterminé par des déductions logiques**, et non par accident, coïncidence ou aveu non motivé. Résoudre un problème criminel de cette manière revient à lancer le lecteur dans une course effrénée et à lui dire, une fois qu'il a échoué, que vous aviez l'objet de sa recherche dans votre manche depuis le début. Un tel auteur n'est rien de mieux qu'un farceur.

6. Le roman policier doit comporter un détective, et un détective n'est pas un détective s'il ne détecte pas. Sa fonction est de rassembler des indices qui mèneront éventuellement à la personne qui a fait le sale boulot dans le premier chapitre, et si le détective ne parvient pas à ses conclusions par l'analyse de ces indices, il n'a pas plus résolu son problème.

7. Dans le roman policier, il faut absolument qu'il y ait un cadavre, et plus le cadavre est mort mieux c'est. **Aucun crime moins grave que le meurtre ne peut suffire**.

8. **Le problème du crime doit être résolu par des moyens strictement naturalistes**. Les méthodes d'apprentissage de la vérité telles que l'écriture à l'ardoise, Ouija, la lecture de pensée, spiritisme, sont taboues. Un lecteur a une chance lorsqu'il affronte un détective rationaliste, mais s'il doit se mesurer au monde des esprits et se perdre dans la quatrième dimension, il est vaincu d'emblée.

9. Il ne doit y avoir qu'**un seul détective**, c'est-à-dire un seul protagoniste de la déduction, un seul deus ex machina. Faire appel à l'esprit de trois ou quatre détectives, pour résoudre un problème, c'est non seulement disperser l'intérêt et rompre le fil direct de la logique, mais c'est aussi prendre un avantage injuste sur le lecteur.

10. **Le coupable doit être une personne qui a joué un rôle plus ou moins important dans l'histoire**, c'est-à-dire que le lecteur connaît à et à laquelle il s'intéresse.

11. Un serviteur ne doit pas être choisi par l'auteur comme coupable. C'est poser une noble question. C'est une solution trop facile. Le coupable doit être une personne digne d'intérêt, une personne qui ne serait pas soupçonnée en temps normal.

12. Il ne peut y avoir qu'**un seul coupable**, quel que soit le nombre de meurtres commis. Le coupable peut, bien sûr, avoir une aide mineure ou un complice, mais toute la responsabilité doit reposer sur une seule paire d'épaules : toute l'indignation du lecteur doit pouvoir se concentrer sur une seule nature noire.

13. Les société secrètes, mafias, etc. n'ont pas leur place dans un roman policier. Un meurtre fascinant et vraiment beau est irrémédiablement gâché par une telle culpabilité en bloc. Certes, le meurtrier d'un roman policier doit avoir une chance sportive, mais c'est aller trop loin que de lui accorder une société secrète sur laquelle s'appuyer. Aucun meurtrier de grande classe, qui se respecte, ne souhaiterait avoir de telles chances.

14. La **méthode du meurtre et les moyens de le détecter doivent être rationnels et scientifiques**.

15. La vérité du problème doit toujours être apparente, à condition que le lecteur soit assez perspicace pour la voir (**si le lecteur relis le livre, il s'apercevra que la solution était sous son nez**).

16. Un roman policier ne devrait **pas contenir de longs passages descriptifs**, no d'hésitations littéraires sur des questions secondaires, ni d'analyse de personnage subtilement élaborées, ni de préoccupations « atmosphériques ». C'est questions n'ont pas leur place dans un récit de crime et de déduction. Ils ralentissent l'action et introduisent des questions sans rapport avec l'objectif principal qui est d'énoncer un problème, de l'analyser et de le mener à bien. Bien entendu, la description et la définition des personnages doivent être suffisantes pour conférer au roman une certaine vraisemblance.

17. Dans un roman policier, **la culpabilité d'un crime ne doit jamais être imputée à un criminel professionne**l. Les crimes commis par des cambrioleurs et des bandits sont du ressort des services de police, et non des auteurs. Un crime vraiment fascinant est celui commis par un pilier d'église ou une vieille fille connue pour ses oeuvres de bienfaisance.

18. Dans un roman policier, **un crime ne doit jamais être un accident ou un suicide**. Terminer l'odyssée d'un élective par tel anti-climax, c'est tromper le lecteur confiant et bienveillant.

19. Dans les romans policiers, **tous les crimes doivent être motivés par des raisons personnelles**. les complots internationaux et les politiques de guerre relèvent d'une autre catégorie de fiction, dans les histoires de services secret par exemple.

20. Procédés qu'un auteur de roman policier ne devrait pas utiliser (utilisés trop souvent et connus) 1. déterminer l'identité du coupable en comparant le mégot d'une cigarette laissée sur le lieu du crime avec la marque fumée par un suspect 2. La fausse séance de spiritisme visant à effrayer le coupable pour qu'il se dénonce 3. Les fausses empreintes digitales 4. L'alibi fictif 5. Le chien qui n'aboie pas et qui révèle ainsi que l'intrus est familier. 6. L'attribution finale du crime à un jumeau ou à un parent qui ressemble exactement à la personne soupçonnée 7. La seringue hypodermique et les gouttes anesthésiantes 8. La commission du meurtre dans une pièce fermée à clé après l'entrée de police 9. La commission du meurtre dans une pièce fermée à clé après l'entrée de la police 10. Le test d'association de mots pour déterminer la culpabilité 11. Le code ou la lettre codée.

Les lois de la narration policière selon Jorge Louis Borges :

1) Le **nombre judicieusement limité des personnages.**

2) Exposition de tous les termes du problème : toutes les données doivent être amenées. **Lecteur doit avoir en sa possession toutes les pistes** pour résoudre lui-même le problème.

3) Une **économie de moyens** : la solution doit être la plus claire et la plus nette possible, sans lourdeur technique, artifices improbables ou déploiements accablants de mouvements et de détails.

4) Primauté du comment sur le qui : le véritable mystère n'est pas le nom de celui qui a commis le crime, mais ce que sera le nouvel ordre logique, plus subtil, la vérité souterrain qui éclaire le récit d'un nouveau jour.

5) La **pudeur de la mort** : pas de crimes sanglants, de cadavres choquants dans le roman policier classique (inverse d'Hollywood). Les muses sont l'hygiène, la duperie, l'ordre.

6) Nécessité et merveille de la solution : un problème précis, une seule réponse qui doit émerveiller le lecteur. Cette sensation de merveilleux ne doit pas faire appel au surnaturel. L'explication doit être parfaitement logique.

7) Dédain des risques physiques, les risques ne sont pas la matière principale du roman.

8) Renoncement aux considérations ou jugements moraux.

9) **Rejet du hasard**, à l'inverse de Highsmith qui croit aux coïncidences et situations (presque, mais pas totalement) incroyables.

10) **Méfiance ou rejet des procédures de l'investigation policière** : l'enquête appartient à l'ordre prosaïque des faits et du bon sens.

11) **L'assassin doit appartenir à la distribution initiale des personnages**.

12) La solution doit **éviter le recours au surnaturel**.

13) La solution ne peut comporter des éléments inconnus du lecteur.

14) Omission de la vie privée du détective et de ses aventures sentimentales ou sexuelles.

15) Dans le cadre d'un double ou triple dénouement, il doit y avoir une procession, chaque fin surpassant la précédent en ingéniosité et en rigueur.

16) **L'assassin ne peut être un personnage trop secondaire**, maintenu en permanence caché, comme une carte que l'on garde pour la fin.

17) L'assassin ne peut être l'immigré ou le fanatique religieux ou le suspect d'extrémisme politique.

18) **L'assassin ne doit pas être le narrateur** (règle transgressée par Agatha Christie dans le Meurtre de Roger Ackroyd et dans Tchekov « la confession »).

19) **L'assassin ne doit pas être l'enquêteur** (règle transgressée par Agatha Christie dans « le noël d'Hercule Poirot) et par Juan José Saer dans « l'enquête ».

Les 10 règles de Raymond Chandler :

1) La situation originale et le dénouement doivent avoir des **mobiles plausibles**.

2) Il ne doit **pas y avoir d'erreurs techniques** sur les méthodes de meurtres et d'enquêtes.

3) Les personnages, le cadre et l'atmosphère doivent être **réalistes**. Il doit s'agir de gens réels dans un monde réel.

4) A part l'élément de mystère, **l'intrigue doit avoir du poids en tant qu'histoire**.

5) La **simplicité fondamentale de la structure** doit être suffisante pour être facilement expliquée quand le moment sera venu.

6) La solution du mystère doit échapper à un lecteur raisonnablement intelligent.

7) La solution, quand elle est révélée, doit sembler inévitable.

8) Le roman policier ne doit pas essayer de tout faire à la fois. Si c'est l'histoire d'une énigme fonctionnant à un niveau mental élevé, on ne peut pas en faire aussi une aventure violente ou passionnée.

9) Il faut que d'une façon ou d'une autre **le criminel soit puni**, pas forcément par un tribunal.

10) Il faut une raisonnable honnêteté à l'égard du lecteur.

UNE ANALYSE COMPLÈTE DES GENRES

Pour *John Truby* (Scénariste), chaque genre possède des caractéristiques propres et pose l'une des grandes questions de la vie, les genres expliqueraient ici la manière dont fonctionne le monde. Les histoires sont des philosophies de vie, exprimées à travers un personnage, une intrigue et des émotions. Elles montrent la vie comme un art. La vie humaine est une forme d'histoire et les genres sont un portail vers notre monde. Les écrivains ont une perspective unique, leur travail est de penser les mondes différents et leurs structures. Chaque élément d'histoire doit être considéré comme une morale et un point de vue sur le monde. La moralité renvoie à la manière dont les actions du personnage affectent le monde. Pour Truby, les écrivains qui veulent connaître le succès, doivent écrire le genre d'histoire que le business veut vendre. Pour cela, il faut maitriser la structure des genres. Chaque genre possède de 15 à 20 « beats » ou temps forts ou évènements clés de l'intrigue qui vont déterminer sa forme. Ces temps forts sont aussi les raisons pour lesquelles un lecteur va choisir tel livre et non pas tel autre.

NB : l'ordre de présentation des temps fort est crucial.

Par ailleurs, les histoires populaires aujourd'hui combinent 2 ou 3 genres. Depuis 1977 et la sortie de Star Wars, il y a un changement de paradigme dans la manière de raconter les histoires. Le succès réside dans la manière dont les temps fort sont combinés et lesquels sont choisis. L'écrivain doit donc transcender les genres pour réussir, il y a trois manières de faire :

- Twister les temps forts : en changeant leur ordre par exemple
- Exprimer la philosophie de vie du genre dans le thème : chaque genre a vision de « comment fonction la vie », c'est cette vision qu'il s'agit de changer.
- Explorer les formes de vie unique du genre

Il a définit 14 genres, chacun avec leurs sous-genres :

Il existe une hiérarchie dans les genres « l'échelle de l'éveil », cette échelle est basée sur 3 choses :
- le principal défaut de caractère du personnage doit être surmonté
- la qualité de la philosophie de vie exprimée par le genre
- la forme d'art ou d'histoire majeure qu'il explore

Chaque genre est une stratégie du devenir, ils tentent de répondre à la question : comment une personne peut vivre une bonne vie ?

Chaque genre regarde l'esprit réagir au monde et ensuite agir en conséquence ! Les 7 grandes étapes (les mêmes pour chaque histoire), comment le héros va-t-il évoluer au cours de l'histoire ?

- **1. Faiblesse** : asservir par l'habitude, le héros souffre d'une profonde faiblesse personnelle qui détruit sa qualité de vie. Le héros doit surmonter ce défaut pour grandir.

- 2. **Désir** : le héros désir atteindre un but, à l'extérieur de lui-même ce qu'il perçoit comme manquant dans sa vie.

- 3. **Opposant** : le héros confronte un opposant et un obstacle qui l'empêche d'atteindre ce but. Il trouvera à la fin que cet obstacle est en réalité lui-même.

- 4. **Plan** : il concocte un plan ou met en place une stratégie qui lui permettra de battre l'opposant et d'atteindre le but.

- 5. **Bataille** : il entre dans la phase finale du conflit avec l'opposant pour déterminer qui des deux va gagner.

- 6. **Révélation** : à la fin, le héros a une révélation sur son vrai ou meilleure moi, sur ce qu'il a fait jusque là et qui était psychologiquement et moralement faux. Il agit et prend une décision.

- 7. **Nouvel équilibre** : le héros montre une nouvelle version de lui-même, avec une nouvelle capacité de grandir dans le futur.

Horreur = Religion : **confronter la mort et faire face aux fantômes du passé** (la vie VS la mort)

Exemples :
- *Un chant de Noël, Charles Dickens* (qui aussi Mythe et Fantasy).
- *Frankenstein, Mary Shelley*
- *Psychose, Alfred Hitchcock* (film)

Adam et Eve, la première histoire d'horreur : ils vivent au paradis, sont innocents, mais vont être confrontés au diable déguisé en serpent qui dit à Eve de manger le fruit interdit, ils perdent leur immortalité, sont chassés du paradis. Ici, savoir veut dire mourir.

Le genre commence en 1764 avec *Horace Walpole, Le château d'Otrante* mais aussi *Edgar Allan Poe, Histoires extraordinaires*, *HP Lovecraft, L'appel du Chtulu*, *Stephen King, Bram Stocker, Dracula*, *Mary Shelley, Frankenstein, Shirley Jackson, Nous n'habiterons plus au château*, *Maupassant, Le Horla*, *Stevenson, L'étrange cas du docteur Jekyll et Mr. Hyde*, *Cormac McCarthy, La Route*, *Daphné Du Maurier, Rebecca*, *Ann Rice, Entretien avec un vampire*, *Ira Levin, Un bébé pour Rosemary*, *Anne Perry, L'étrangleur de Cater Street*, *Bret Easton Ellis, American Psycho*.

D'autres histoires d'horreur sont à trouver dans l'ancien testament (Abraham sacrifie son fils), la mythologie grecque (Les gorgones sont trois soeurs dont les cheveux sont fait de venin. Persée va tuer la Méduse, Le Minotaure est une créature mi-homme mi-taureau qui mange les êtres humains vivants et vit dans le labyrinthe, Hercules tue sa femme et ses enfants car la déesse Hera l'énervé, Agamemnon sacrifie sa fille Hélène, Oedipe s'arrache les yeux quand il apprend qu'il a tué son père et couché avec sa mère), Le mythe de Sisyphe.

Sous-genre : Fantômes, Vampires, Loup-garou, Occulte, Paranormal, Gothique, Mythe/Horreur, Horreur Science-Fiction.

Les caractéristiques de l'horreur :

- L'horreur nous fait ressentir ce que cela fait de mourir, d'être mort. Le genre nous pousse à nous confronter à la mort.
- L'horreur fait partie des fictions spéculatives (avec la Fantasy et la Science-Fiction). Ces genres concerne la projection et l'abstraction à l'extrême.
- Thème : essayer d'échapper à la mort. Comment agir face à la mort ?

Les temps-forts de l'horreur :

- **Fantôme / Péchés du passé** : évènement du passé qui hante toujours le héros dans le présent. Il affect son comportement. Il représente le pouvoir du passé sur le présent. Il encapsule les pêchés du père ou de la mère dans le comportement de leur enfant. Il est une force conductrice de l'intrigue.

- **Monde de l'histoire / Maisons hantées et sociétés fermées** : sont une expression du fantôme du héros et de la faiblesse/besoin. Il met le héros sous pression La maison hantée représente l'esprit défectueux de manière physique. La plus grande peur du héros et la structure même dans laquelle elle n'a pas de choix que de vivre. Exemple : *La chute de la maison Usher, Poe*. La cave est l'endroit où les péchés du père et de la mère sont enterrés. Exemple : *Psychose, Hitchcock*. Le grenier, la tête de la maison, est l'endroit où les souvenirs et les fous sont enfermés. Exemple : *Jane Eyre, Charlotte Brontë*.

- **L'attaque du monstre** : puissant et conduit l'action. Le héros est en mode défensif, directement sous pression et la pression ne fait que s'intensifier.

- **Le héros comme victime** : comme elle ne fait que s'intensifier, le héros est battu à mort ce qui symbolise notre propre mortalité. Stratégie : faire passer le héros du point le plus haut « top of the world », au point le plus bas. Exemple : *Frankenstein, Mary Shelley*. Une seconde stratégie est de partir avec un homme moyen, mais bon qui se retrouve dans un terrible phénomène. Exemple : *Psychose, Hitchcock*. Ici, il faudra passer du temps à rendre le personnage intensément humain au début de l'histoire. Il peut être gentil, sensible, un homme de famille qui va se marier ou avoir un enfant, un leader de sa communauté. Donner au héros des traits positifs rend sa chute encore plus extrême et tragique.

- **Faiblesse du Héros (1) / L'esprit comme esclave et le monde à l'intérieur** : la faiblesse retient le héros du succès. Elle peut prendre deux formes : psychologique et morale. Le besoin renvoie à ce que le personnage devra faire pour combler sa faiblesse, pour grandir. La source de la faiblesse est le fantôme. Le film d'horreur concerne moins des monstres qui font peur qu'un personnage qui montre une faiblesse tellement sévère que son esprit est totalement asservi. L'esprit fonctionne par opposition (Nous VS eux / Moi VS Eux). On réalise alors que le montre est aussi la plus grande peur du héros personnifiée. L'horreur montre des personnage à la limite de la santé mentale. L'horreur (comme le thriller) se concentre sur l'émotion de la peur : la mort, être tué, être mangé, être asservi, violé, être un raté, perdre sa tête. Il emploi beaucoup de métaphore, la transformation physique du personnage oscille entre l'ombre et la lumière. Les animaux dans l'horreur représentent le corps, la peur de perdre le contrôle et la peur de la passion sexuelle. Exemple : Dracula. Les machines dans l'horreur représentent la peur de perdre son individualité, son identité personnelle. Exemple : Frankenstein, les Zombies, les robots. La faiblesse du héros vient des désirs inavouables qui forme son « côté sombre », celui qui aime ressentir la puissance, infliger de la peine, ce qui est interdit, tuer, violer, dévorer, le sexe illicite, tuer sa mère ou son père.

- **Faiblesse du Héros (2) / Honte et culpabilité (faiblesse du héros)** : l'arme principale de l'esprit conscient est la honte et la culpabilité. Ils soulignent la différence entre l'individu et la société. Ils sont des sentiments personnels qui proviennent directement de la relation à l'autre. La honte vient de l'esprit qui s'attaque lui-même pour avoir échoué dans les yeux des autre, ne pas avoir agit en accord avec le comportement public standard. La culpabilité vient de l'esprit qui s'attache lui-même pour avoir failli à ses propres standard (obligations personnelles, surtout envers quelqu'un dont on est proche). Au début de l'horreur, le héros souffre souvent de honte et de culpabilité en raison de son fantôme. Le héros paie un péché passer, mais comme il n'est pas vraiment responsable, il écoute et là apparaissant les émotions sombres.

- **Désir / Battre le monstre, battre la mort** : le désir du héros sert de colonne vertébrale au récit. Le désir de surface est de battre le monstre. Le désir profond est de battre la mort. L'horreur montre souvent le héros qui fuit, il tente d'échapper ce qui n'est pas une action, mais une réaction qui est la plus basse forme de désir. Mais pourquoi le monstre attaque-il ? En raison des désirs inavouables du héros, ceux qui lui font honte et le rendre coupable. La <u>forme visuelle de l'intrigue est linéaire</u>. un héros seul avec un opposant a un but qu'il poursuit avec intensité.

- **L'opposant / Le monstre, l'autre extrême** : l'horreur intensifie la peur de l'autre = le monstre. L'horreur établit une forte connexion entre l'opposant interne (le fantôme et le désir) et l'opposant externe, le monstre. La source réelle de la détérioration est le défaut psychologique. Stratégie : les écrivains utilisent le « sosie » ou le double pour révéler le moi profond du personnage dans un personnage séparé. L'alter ego est plus sombre, plus faible. Dans les bons récit d'horreur, le monstre est le double du héros. En confrontant le héros à son double, il peut trouver la liberté. Le héros apprend grâce à l'opposant. Or, le double est une arme à double tranchant. C'est aussi le chemin vers la folie.

- **L'allié / Le sceptique rationnel** : il faudra que l'auteur arrive à rendre ce monde étrange crédible. Aussi, il pourra se servir de l'allié du héros qui sera un homme scientifique, un sceptique rationnel, un docteur, un psychologue qui déconstruit le surnaturel. Exemple : l'ornithologue dans les Oiseaux de Hitchcock.

- **Traverser la barrière de l'interdit** : la barrière est le mur qui empêche d'arrêter le monstre d'entrer dans la communauté humaine. Elle échoue toujours. Exemple : la porte massive de King Kong. Dans les bons récits d'horreur, la barrière est aussi interne. La part d'ombre du héros à laquelle il ne devrait jamais accéder. Chaque histoire montre le cout à payer pour réaliser un désir. Dans l'horreur, le coût découle d'une tentative de retarder la mort. Dans la vie, le cout est la vieillesse, on le voit sur nos corps. Dans Dracula, il doit boire du sang humain.

- **Plan / La réaction** : la plan résulte des stratégies dont le héros va user pour batte l'opposant et atteindre son but. La croissance personnelle est rare dans les récits d'horreur. Ici, le héros va pouvoir le faire s'il arrive à créer un plan au lieu de fuir simplement.

- **L'attaque du monstre, intensification** : série d'actions entreprises pour atteindre le but. Utiliser les techniques de la peur pour créer un maximum de peur : pression, pression, pression.
  - Une technique est la fausse alarme, comme le drapeau rouge dans les histoires policières. Une attaque qui n'est finalement pas un danger.

- Une seconde techniques est le manqué de justesse. Ce sont les préliminaires de l'horreur, qui le rendent meilleur. La séquence est généralement : peur, fausse alarme / manqué de justesse, vraie peur.
- Autre technique, augmenter la pression par la déception : le héros est forcé dans un espace confiné / le héros ne peut demander de l'aide / le héros est blessé.
- La méthode de l'attaque cachée : le héros marche dans une maison avec des nombreuses pièces, des murs fins. Cela permet aussi à l'opposant d'attaquer par derrière et par dessus / l'opposition multiples ou qui grossit. Cela crée une hiérarchie dans les oppositions. Plusieurs attaques de plusieurs opposants, spécialement cachés augmente la pression / le héros a un faux allié, qui travaille secrètement pour le monstre
- La technique de la révélation est un rebondissement qui donne au héros et à l'histoire une nouvelle direction. C'est un cauchemars qui découle de la plus grande peur du héros.
- La technique de l'effet cyclone, découle du cauchemars. Il s'agit d'ajouter dans la séquence le plus de cauchemars possible et de les faire arrive de plus en plus rapidement.

- **Bataille / Un refuge** : le conflit final. La location parfaite paraît être un refuge.

- **Pas de révélation personnelle** : le héros devrait apprendre ce qu'il a mal fait de manière psychologique et morale jusqu'ici, voir qui il est réellement pour la première fois. Ici, le héros n'a que rarement de révélation personnelle. Il n'y a plus que désespoir à la fin. L'esprit du héros est cassé, à la limite de la santé mentale. Il n'a pas de change d'apprendre, de guérir. Le monstre attend le retour.

- **La double fin / l'éternel retour** : la double fin. Le monstre disparait ou meurt apparemment mais c'est une fausse alarme, le monstre revient ensuite.

La recette thématique : c'est une vision négative de l'être, l'accent est mis sur les faiblesses de l'esprit. On ne peut échapper à la mort, même si le fait de vivre nous pousse à croire le contraire. Le thème est : la manière de faire face à la mort et de prendre des mesures humaines.

La recette du succès : confronter la mort, faire face à nos peurs/fantômes du passé.

Comment transcender les histoires d'horreur ?

Pour transcender un genre, il faut commencer avec la question thématique posée par le genre : qu'est-ce qui est humain (nos peurs réelles) et qu'est-ce qui ne l'est pas (les monstres) ?

- **Horreur / Mythe** : le combiner avec la Religion. La religion est une forme d'histoire d'horreur qui nous punis pour nos péchés et nous récompense pour bien vivre avec une renaissance et une vie éternelle. Elle utilise la structure du mythe pour promettre le paradis. Par exemple, l'*Ancien Testament*.

- **Horreur / Science-Fiction épique** : On parlera de l'épopée évolutive qui est de créer un nouvel être humain ou une espèce plus avancée. Par exemple, re-créer un humain, créer un humain d'un animal, créer une humain d'une machine, créer une sur-humain, une nouvelle espèce. Exemple : *Frankenstein*.

La prochaine marche de l'échelle : l'horreur nous permet de nous confronter à la mort, mais ne nous répond pas à la question « Que devons-nous faire ? »

Action = Succès **: 90 pour-cent du succès réside dans le fait d'agir**

- *L'Iliade, Homère* (livre)
- *Les Sept Samouraï, Kurosaw*a (film)
- *Mad Max Fury Road* (film)

Mythe = **Le processus de la vie** : recherche l'immortalité en trouvant ta destinée dans cette vie.

- *L'Odyssée, Homère* (livre)
- *Le magicien d'Oz* (film)
- *Black Panthe*r (film)

Mémoires et récits d'émancipation / apprentissage = **la création de soi** : examiner sa vie pour se trouver soi-même.

- *Ne tirez pas sur l'oiseau moqueur, Harper Lee* (livre)
- *Moonlight* (film)
- *Cinema Paradisio* (film)
- *CODA* (film)

Science Fiction = **Science, Société, Culture** : faire les bons choix maintenant pour un meilleur futur.

- *Matrix* (film)
- *2001 : l'odyssée de l'espace* (film)

Crime = **Mortalité et Justice** : protéger les faibles et traduire les coupables en justice.

- *Crime et châtiment, Dostoyevsky* (livre)
- *Usual Suspect* (livre)

Comédie = **Manières et morale** : le succès vient quand on fait tomber toutes les façades et qu'on montre aux autres qui ont est vraiment.

- *Seinfeld* (série)
- *Little Miss Sunshine* (film)
- *Groundhog Day* (film)

Western = **L'ascension et la chute de la civilisation** : quand tu aides les autres à créer un foyer, tu crées une civilisation où tout le monde est libre de vivre sa meilleure vie.

- *Il était une fois dans l'ouest* (film)

Gangster = **La corruption du business et de la politique** : ne sois pas asservi par le pouvoir absolu et l'argent ou tu en paieras le prix ultime.

- *Le parrain* (film)
- *Les sopranos* (série)
- *Mad Men* (série)

Fantasy = **L'art de vivre** : découvre la magie en toi qui feras de la vie elle-même une forme d'art.

- *Harry Potter* (livres - films)
- *Games of Thrones* (livres - série)
- *Pleasantville* (film)

Histoires policières (mystère) et Thriller (suspense) = **L'esprit et la vérité** : chercher la vérité trouve le coupable malgré le danger.

Exemple : *Sherlock Holmes* montre l'esprit à l'action dans la recherche de la vérité. L'enquête est le premier genre (aussi connu sous le nom de mystère) de l'âge moderne. Conan Doyle est un des meilleures représentant, mais Poe a inventé le genre. Il crée aussi l'histoire d'horreur psychologique. Ce qui est un succès, si on considère que l'histoire d'horreur et de détective sont deux formes opposées. Ce qui les unis est le focus sur l'esprit. L'horreur souligne l'esprit irrationnel alors que l'enquête exprime l'esprit rationnel. La première histoire d'enquête de Poe est Le meurtre de la rue de la Morgue (1841). Plusieurs temps fort de l'histoire de détective s'y trouvent déjà.

Comment fonctionnent l'enquête et le thriller ? (catégorie : « crime » avec Thriller, Crime, Gangster)

1. L'enquête : est basée sur le retournement d'une des 7 étapes clés de la structure de l'histoire : il cache l'opposant jusqu'à la fin. On sait que les histoires reposent sont un conflit entre un héros et un opposant. La question est : quand l'un est caché jusqu'à la dernière scène, comment créer l'intrigue ? Alors, vous demandez au héros de résoudre le mystère créé par l'opposant. Cela force le détective et le lecteur à résoudre le puzzle ensemble. Ces histoires ont les intrigues les plus développées de tous les genres. Les étapes suivent le processus inductif de l'esprit. Le raisonnement inductif signifie aller d'un object, un indice, à l'histoire entière de qui a commis le crime. La question posée est donc la suivante : comment penser avec succès ? L'enquêteur regarde les choses pour ce qu'elles sont sans préconception ou idéologie. Les meilleures histoire policière ajoute un élément à l'intrigue : de la petite corruption à la plus large. La corruption d'un individu cache la corruption de la société entière. Ici, il s'agit de poser des questions, de chercher la vérité et de trouver le coupable. L'accent dramatique est mis sur « comment on sait » (En philosophie, cela s'appelle l'épistémologie).

2. Thriller, aussi appelé « suspense » est une forme d'enquête dans laquelle l'investigateur est en danger mortel. L'enquête classique devra aussi faire face à une extrême violente, mais l'enquêteur aura rarement peur pour sa vie. Dans les triller, la peur est l'émotion principale. Le thriller dit que la vérité ne nous libère pas, mais elle peut nous tuer. Quand le danger vient de la famille ou d'un amant, il suggère que la liberté et une bonne vie ne sont possible que quand nous exposons la culpabilité de ceux qui détiennent le pouvoir émotionnel sur nous.

Ici, l'intrigue consiste à faire aller le personnage principal en avant, en arrière entre agir et apprendre durant l'histoire. Les bonnes intrigues viennent de l'accélérations du conflit (agir) et le nombre des révélation choquante qui auront lieu (apprendre). L'investigation est la colonne vertébrale de ces genres :

- L'enquête : implique un meurtre qui a déjà eu lieu. Le héros est souvent un investigateur professionnel, entrainé aux techniques. Il est capable d'utiliser ses poids et une arme. Il existe plusieurs suspects.

- Le thriller : implique un crime qui n'a pas encore été commis. Le héros est habituellement une personne moyenne qui voit quelque chose de suspicieux et la regarde. Il n'a pas d'habilité au combat, n'a pas d'arme, possède une faiblesse psychologique ou mentale qui fait de lui (oui, il s'agit généralement d'une femme) susceptible d'attaquer. Un principal suspect. Le thriller a un lien avec l'horreur, il s'agit de découvrir le tueur en échappant à ses attaques.

- *L.A. Confidental, James Ellroy* (livre - film)
- *Le crime de l'orient express* (livre)
- *Rashomon* (livre - film)
- *Sueurs froides, Boileau-Najac* (livre - film de Hitchcock)
- Thriller : *Le seigneur des anneaux*, *Le sixième sens, Mulholland Drive, Le collectionneur, La fille du train, Shutter Island, Seven, Black Swan*.

Sous-genres : procédures policières, cozy mystery, locked room, gentleman mystères, comédie détective, reporter, investigation scientifiques, détective cosmique, supernatural, femmes enquêtrices, investigations privées, historiques, etc.

Les temps forts :

Détective : le héros questionne un nombre de personne capable d'avoir commis le crime pour découvrir une surprenante vérité.

Thriller : placer un héros vulnérable dans un étau et le montrer essayer de s'échapper en cherchant la vérité.

- **Le plan de l'opposant pour commettre le meurtre** : le plan du tueur est la clé de l'intrigue car il crée un puzzle que testeront le détective et l'audience. L'opposant fait deux choses au début de l'histoire : il commet un crime, habituellement un meurtre et il établi un plan pour le couvrir. L'opposant reste donc caché jusqu'à la fin, c'est ce qui fait de l'intrigue si complexe à créer. Bien que cela soit le détective qui résout le crime, c'est en réalité l'opposant qui mène l'action. Cela mène a une grosse erreur des écrivains : ils pensent que l'intrigue est la séquence d'actions où le héros poursuit un but, mais ce n'est que ce à quoi l'intrigue ressemble pour le lecteur.
  - Technique : le plan de l'opposant en premier, ensuite la stratégie du détective pour le battre. L'opposant doit se créer un faux alibi pour lui-même, connaître au moins un des personnages qui avait un mobile de tuer la victime, encadrer un ou plusieurs de ces personnages. Il envoie donc le détective sur une mauvaise direction.
  - Technique : l'opposant est ingénieux, ceci est le fondement d'une bonne histoire de détective. Il doit être un puzzle complexe. La déception est le chemin du prédateur et de la proie, le plus de déception est utilisée pour l'opposant et le héros, meilleur sera l'intrigue.
  - Technique : le plan de l'opposant détermine l'investigation. Une fois que le plan de l'adversaire sera établi, il sera aisé de le relier aux différents suspects. Pour réaliser cela, écrire la séquence du tueur en incluant le meurtre suivi de ce qu'il fait pour le cacher, des drapeaux rouges qu'il utilise pour éconduire le héros et comment lui ou ses hommes attaquent le héros pendant l'investigation.

- **Le monde de l'histoire - une société asservie** : le monde résiste à la recherche de la vérité du détective. A part dans les cozy mystères, le monde est oppressant, la ville est asservie :
  - Des façades créent un monde contrasté : dehors VS dedans, public VS privé, mensonges de surfaces VS profonde vérité.
  - L'organisation est tout puissante.
  - Perte de l'individu.
  - Corporations avec une claire hiérarchie.
  - Contraste entre pauvreté et richesses.

Ici, nous allons souvent retrouver la technique de la fausse utopie. La part de l'agilité de la société à asservir ses membres est qu'ils pensent qu'ils sont libres. Exemple : L.A Confidential.

- **Le rôle du héros, la recherche de la vérité** (sub-genre : femme en danger. Les hommes ont peur que les femmes rient d'elles ; les femmes ont peur que les hommes les tuent).

- **Le fantôme de l'enquêteur** : le fantôme est un évènement du passé qui hante toujours le héros dans le présent. Le but du héros est de régler quelque chose qui s'est mal passé.
  - Technique : faiblesse et crime : donner au héros un fantôme et une faiblesse, psychologique et moral, qui, dans un certain sens peut-être relié au crime de l'opposant, mais moins sérieux. Cela forcera le héros de changer un trait de caractère pendant l'enquête.

- **Les forces l'enquêteur** : les forces du détective viennent de son archétype. Il est le chercheur et le magicien. Ses forces principales sont : il a un esprit brillant, un processus mental précis, il est curieux et vit par son esprit. Il a un fort sens de la justice, l'habileté à voir les choses différemment, il peut prétendre être comme les autres (il utilise une façade), c'est un solitaire qui vit en dehors de l'organisation, cela lui donne le loisir d'investiguer hors la loi, comme un cowboy, le prix d'être un solitaire dans une société organisée est qu'il est moralement teinté, il doit faire le sale boulot. Le détective est une combinaison du scientifique et de l'artiste qui cherche des preuves physique et l'artiste qui re-crée une nouvelle réalité de signes que les autres ne peuvent voir. L'enquête dit que la nature humaine ne change jamais totalement.
    - Technique : un détective unique : donner au détective des talents spéciaux pour résoudre le crime. Exemple : Sherlock Holmes, Miss Marple, Philip Marlowe, Columbo, etc.

- **La faiblesse de l'enquêteur** :

  - Dans l'enquête, la faiblesse principale est sont point de vue limité, il manque de connaissance. Son travail commence dans l'ignorance. Ceci est composé d'un défaut émotionnel : confusion et frustration de ne pas connaître ce qui est en train de se passer. Technique : faire de la faiblesse du détective une

histoire. Ce type d'histoire inclut généralement un fantôme. Il devient de plus en plus prégnant. Les psychologue appellent cela « le script » : le personnage répète le script encore et encore et obtient les mêmes mauvais résultats. Cela devient un cycle de destruction personnelle que le personnage n'arrive pas à surmonter. NB : un bon détective cherche toujours la vérité à propre de lui-même.

- Dans le thriller, ajouter de l'émotion à l'intellect : l'histoire souligne l'intensité des émotions de l'enquêteur. Le héros se sent perdu, insécurité, désespéré, apeuré. Il est en grand danger émotionnel. Technique : la connexion entre la faiblesse et le crime. Ces deux attaques devraient avoir lieu en même temps. Alors, l'acte de résoudre le crime est un problème personnel, l'acte de résoudre le crime devrait aider le héros à réparer sa faiblesse psychologique et émotionnelle. L'audience obtient donc une double satisfaction. Exemple : faire affronter le héros la vérité VS le scepticisme en amour : pourra-t-elle avoir foi en son partenaire et croire totalement en l'amour, et risque sa vie ou échoue-t-elle pour se protéger et risquer de perdre l'amour de sa vie ? Exemples : Suspicion, Rebecca.

- **Le désir du détective - résoudre le mystère et trouver la vérité** : un des genres narratif les plus propulseur.

- **Le désir du thriller : résoudre le mystère et éviter l'attaque** : le désir du héros devrait le mettre progressivement dans un trouble plus profond. Dans les meilleurs thriller, l'investigation du héros est un crime potentiel et devient une investigation de la peur elle-même.

- **La forme visuelle de l'intrigue** :

  - Spirale (se dirige vers le centre). Deux séquences qui arrivent en même temps : aller plus loin dans le même monde et avoir des révélations ; le héros voit sa face sombre plus elle approche son enfer personnel. Le voyage est externe et interne. Technique : changer de perspective, le personnage a des flashbacks où il voit les évènements d'un nouveau angle. Exemple : Vertigo, Blow-Up.

  - Le récit enchâssé est une technique plus complexe. c'est un Vortex dans lequel une succession de narrateurs racontent une partie de l'histoire, ils se contredisent chacun (Mon nom est rouge, Pamuk, Rashomon, Citizen Kane, Arrested Development).

  - Boites chinoise/poupées russes : sont en forme de spirale, mais racontée que de l'esprit d'un personnage. C'est l'esprit dans l'esprit : le héros explore une situation mystérieuse mais ne trouve bien de concluant alors il regarde encore d'une nouvelle perspective et une nouvelle interprétation des indices, il va en avant et en arrière basé sur la chronologie de ses investigations mentales par des associations mentales, l'ordre de l'histoire suit l'ordre dans lequel le héros apprend et pas ce que le héros fait.

- **L'opposant du détective - le tueur, les suspects et le mystère** : caché parmi les suspects. Il est généralement un extérieur gentil, mais un territoire intérieur rude. Il peut attaquer la faiblesse du héros. Sa faiblesse est sa fierté excessive.
  - Technique : la plus dangereuse partie de l'opposant reste cachée et se dévoile peu à peu (l'Iceberg). ici, il s'agit de révéler des informations sur l'opposant en pièces et accélérer le rythme. Il y aura plus de révélation plus l'histoire approche la fin. Se rappeler : la manière dont on révèle est ce qui fait ou casse l'intrigue.
  - Technique : plus de suspects. Pour être un réel suspect, le personnage doit avoir un motif, une opportunité, pas d'alibi.
  - Technique : faire décroitre la suspicion en éliminant les suspects.
  - Technique du thriller : l'opposant doit attaquer. La meilleure : l'attaque émotionnelle avec la culpabilité et la peur. L'opposant est plus subtil que dans l'horreur. Une version extrême de l'attaque est la technique de l'emprise commune dans les thrillers de femmes en danger. Exemple : le mari interroge la santé mentale de sa femme, il dit qu'elle voit des choses, qu'elle est trop sensible, qu'elle invente.

- **Le plan - l'investigation** : deux structures : le plan, la révélation. Le plan explore l'esprit. La première chose est de savoir comment le meurtrier a commis le meurtre et couvert son crime. Le second est de déterminer comment l'enquêteur va résoudre le crime. Ceci implique un processus mental :
  - Observation des preuves physique, des indices.
  - Interrogation des principaux suspects.
  - Logic inductive, analyse rationelle, intuition.

- Mémoire - sous la forme de flashbacks - mènent à des connaissances.
- Re-créer le crime, une différente réalité de ce qu'il s'est passé, la réalité de l'histoire.
- Tester la théorie sur les suspects.
- Technique d'une bonne séquence de révélation « enquête » : intervertir vrais indices avec drapeaux rouges, les révélations devraient augmenter l'intensité, le rythme doit s'accélérer à mesure que le dénouement arrive, ils devraient se rapprocher de la maison, être proche personnellement du héros.
- Technique d'une bonne séquence de révélation « thriller » : proche de la fin, le héros découvre par une preuve puissante que le suspect est innocent. Le héros est embarrassé. C'est l'apparente défaite du héros. Une autre preuve arrive qui montre le suspect est bien coupable, cette révélation vérifie sa suspicion, mais il est aussi effrayé par le pouvoir de l'opposant.

- **Le plan de l'opposant - drapeaux rouges, fausses révélations, mensonges** :
  - Drapeaux rouges : l'utiliser comme partie du plan de l'opposant pour cacher sa participation au crime
  - Double indice : chaque indice devrait supporter au moins deux questions de qui a commis le crime.

- **Le plan, l'investigation - l'interrogatoire** : scène du crime - preuves physiques - qui le conduit à un autre endroit avec des témoins ou suspects possibles où il va trouver plus de preuves - ce qui conduit à une autre location, poser plus de questions, plus de preuves. Le détective utilise des questions qui sont faites pour tromper.

- **Le plan, l'investigation - intuition et logique inductive** : le détective utilise l'intuition et la déduction logique pour interpréter les preuves. L'intuition est la capacité de l'esprit à reconnaître un symbole. Le détective a ensuite l'intuition du coupable, une hypothèse informe, mais ce n'est pas une conjecture, mais le premier pas vers une explication scientifique. Rendu aveugle par les drapeaux rouges, le détective pense avoir tord.
- **Le plan, l'investigation - le flash-back et les changements de points de vue** : une des manières qu'a le détective de trouver la vérité est de se rappeler le passé. Il retourne dans sa mémoire pour trouver un nouveau modèle d'interprétation des preuves.

- **Le plan, l'investigation - recréer une nouvelle réalité, l'histoire** : combiner les preuves, produire une théorie vérifiable.

- **La fin révélée, l'erreur fatale du tueur** : le tueur fait une erreur qui révélera toute l'histoire. Technique : le tueur est le moins probable. Il faudra un mystère complexe où la révélation construit la surprise finale, la surprise finale doit être une ingénieuse solution qui choque l'audience, mais fait aussi sens.

- **La bataille, le procès du tueur et la bataille des histoires** : le procès du tueur doit être une histoire de bataille, les deux doivent être logiques, mais une seule est vraie.

- **La bataille, l'attaque finale** : le héros arrive avec une nouvelle manière de se battre pour gagner. Idéalement, il devrait improviser une dernière solution.

- **Révélation personnelle, le détective voit sont propre « crime »** : ses propres faiblesses.

- **L'argument moral, la justice poétique** : la manière dont le crime prémédité va être payé, c'est un paiement. Exemple : le crime de l'orient express, l'adversaire pour avoir enlevé et séquestré un enfant est retrouvé mort de 12 coups de couteaux, ils ont été mis par 12 personnes, le nombre de jugeas à un procès.

<u>Le thème</u> : être c'est découvrir nos vrais ennemis.
L'investigation la plus dure est celle sur les êtres qui nous sont proches. Comment les obligations intimes nous contrôlent-elles ? Que se passe-t-il si votre amant ou un membre de la famille essaie de vous blesser ou vous forcer à un esclavage intime ? C'est la dystopie la plus terrifiante.

<u>La recette thématique de l'enquête</u> : le chemin de la vérité.
<u>La recette thématique du thriller</u> : trouver la vérité sur ceux qu'on aime. Ici la question n'est pas « qui a fait le crime ? » mais bien « ma suspicion était-elle justifiée ? » L'opposant est un intime. Peut-on faire confiance à ceux qui nous entourent ? Ou nous utilisent-ils pour leur propre bénéfice ? Le thriller nous pousse à affronter nos propres peurs, tourments. Il dit que pour vivre bien on doit s'élever pour ce en quoi on croit, même si cela n'est que dans notre tête.

Comment transcender les genres ?

1. **Le détective cosmique/Thriller** : est une investigation sur la complexité de la culpabilité et le sens de la vie. Les investigation de l'enquête mènent éventuellement à lui-même. Il découvre sa propre culpabilité et une responsabilité plus large. Il combine le mythe, épique, drame. L'investigateur recherche une vérité morale et psychologique : pourquoi la victime a été tuée ? La société qui a produit le crime et le système de justice, le cosmique ou la recherche du sens ultime de la vie. Ici, le détective a une profonde faiblesse psychologique, il est un opposant pour lui-même. Exemples : *Oedipe Roi, Hamlet, Le faucon maltait, Vertigo, L.A Confidential, le silence des agneau*x.

2. **L'histoire de l'esprit et de la vérité** : il s'agit d'une investigation dans l'esprit lui-même. L'esprit fonctionne comme une histoire, méta fiction de l'acte de raconter une histoire. Art, science, philosophie. Exemple : *Rashomon, Usual Suspects, Le nom de la rose, le pendule de Foucault, Shutter Island, Inception, Á la recherche du temps perdu, Ulysse, Mrs. Dalloway, Le Phare, Citizen Kane, Le bruit et la fureur, Frankenstein, American Psycho*.

La prochaine marche de l'échelle : les enquêtes nous permettent de trouver la vérité. Le thriller nous aide à croire en nous-même et se lever pour notre liberté contre ceux qui nous attaquent. Mais ni l'enquêter, ni le thriller ne nous dit comment nous pouvons créer du bonheur dans notre vie.
Pour cela, nous avons besoin de l'amour.

Histoires d'amour = **L'art du bonheur** : apprendre comment aimer est la clé du bonheur.

- *When Harry met Sally*

4. Les outils de l'écrivain : la narration et ses techniques

Qu'est-ce que la narration ?

La narration, c'est l'action de raconter, d'exposer une suite d'évènements sous forme littéraire. Dans le roman, le tout est de créer un personnage vivant dans l'imagination du lecteur. Il faut garder à l'esprit que rien n'est plus ennuyeux que la réussite et qu'il y a en chacun de nous un goût déconcertant pour l'ombre.

La narration commence dès les premiers liens avec le lecteur :

- **Le titre** donne des informations sur la manière de lire le livre. Il peut être :
  - Le nom d'une personne par exemple, alors le lecteur saura qu'il a affaire à un individu singulier. Exemple : *Nana, Zola*.
  - Une énigme qui sera résolue. Exemple : *La vérité sur l'affaire Harry Quebert, Joël Dicker*. La résolution de cette énigme sera la raison pour laquelle le lecteur achètera ce livre en particulier.
  - …

- **La(les) citation(s)** (the epitaph) : l'auteur se rattache à un grand nom, choisi ses pairs, s'inscrit dans une lignée.

- **Le prologue**, l'ouverture.

- **L'accroche** est un appel au lecteur, il tend à le faire rentrer directement dans l'histoire.

- Enfin, **le texte lui-même**, sa structure.

Ensuite viennent :

- Le personnage, la caractérisation
- L'intrigue, le scénario
- Le décor, les paysages
- Le point de vue
- La voix
- Le thème

Aucun livre sur la fiction ne serait complet sans une discussion sur ces concepts. Pour voir ce concept en action, essayez l'exercice suivant, tiré du livre The Art of Fiction (1983) de John Gardner : décrivez un paysage vu par une vieille femme dont le mari, dégoûtant et détestable, vient de mourir. Ne mentionnez ni le mari ni la mort. A première vue, il peut s'agir d'un exercice sur le décor. Mais l'exercice montre aussi comment la description est colorée par la conscience de celui qui décrit : en d'autres termes, le personnage et le point de vue. Il teste également notre capacité à établir un ton, à introduire des thèmes et peut-être même à jeter les bases d'une intrigue.

Tout cela constitue déjà des techniques de narration dans lesquelles l'auteur va pouvoir puiser.

Au sein du texte, l'auteur devra choisir entre ses outils et prendre une série de décision préalable :

- Le choix du ou des personnages, la caractérisation
- Le choix du ou des narrateurs
- Le choix du ou des points de vue
- Le choix du ton et de la voix
- Le choix du décors et du paysage, etc.
- Le choix du genre, de la forme que prendre son histoire. Il pourra choisir de s'inscrire ou non dans un genre précis.

Choisir un narrateur et un point de vue

Lorsque l'on veut raconter une histoire, il faut avant tout se demander qui raconte l'histoire ?

C'est le **choix du narrateur** : le narrateur, c'est la personne qui raconte. Il s'agira ici de se demander qui est la personne la mieux placée pour raconter cette histoire ? Le narrateur est souvent un personnage imaginaire créé par l'auteur pour raconter l'histoire. Son rôle est d'organiser le récit, c'est lui qui décide de l'ordre dans lequel le lecteur apprendra les informations ou suivra les évènements.

Il existe différents types de narrateurs :

1. Le narrateur extradiégétique : la narrateur est complètement extérieur à la narration (à l'histoire racontée). Il est aussi appelé **le narrateur omniscient.** Exemple : *Orgueil et Préjugés, Austen*.

« C'est une vérité universellement reconnue qu'un célibataire pourvu d'une belle fortune doit avoir envie de se marier, et, si peu que l'on sache de son sentiment à cet égard, lorsqu'il arrive dans une nouvelle résidence, cette idée est si bien fixée dans l'esprit de ses voisins qu'ils le considèrent sur-le-champ comme la propriété légitime de l'une ou l'autre de leurs filles.
–Savez-vous, mon cher ami, dit un jour Mrs. Bennet à son mari, que Netherfield Park est enfin loué ?
Mr. Bennet répondit qu'il l'ignorait.
– Eh bien, c'est chose faite. Je le tiens de Mrs. Long qui sort d'ici.
Mr. Bennet garda le silence. »

2. Le narrateur intradiégétique : le narrateur fait lui-même l'object d'un récit.

Il existe 2 types de narrateur intradiégétique :

    1. Le narrateur hétérodiégétique : qui ne fait pas partie du récit qu'il raconte. Il est aussi appelé le **narrateur personnage-témoin**.
    Exemple : *Shéhérazade qui raconte les contes des Mille et une Nuits*.

« La sixième nuit étant venue, le sultan et son épouse se couchèrent. Dinarzade se réveilla à l'heure ordinaire, et appela la sultane. « Ma chère sœur, lui dit-elle, si vous ne dormez pas, je vous supplie en attendant le jour qui paraîtra bientôt, de me raconter quelqu'un de ces beaux contes que vous savez. » Schahriar prit alors la parole ; « Je souhaiterais, dit-il, entendre l'histoire du second vieillard et des deux chiens noirs.
— Je vais contenter votre curiosité, sire, répondit Scheherazade. » Le second vieillard, poursuivit-elle, s'adressant au génie, commença ainsi son histoire… »

    2. Le narrateur homodiégétique : qui est un personnage de l'histoire. Exemple : *John Watson raconte les aventures de Sherlock Holmes*.

« Le surlendemain de Noël, je passai dans la matinée chez mon ami Sherlock Holmes pour lui souhaiter la bonne année. Il était en veston d'intérieur, paresseusement étendu sur un sofa ; à portée de sa main une pipe et une pile de journaux qu'il avait dû lire et relire tant ils étaient froissés ; un peu plus loin, sur le dossier d'une chaise de paille, un vieux chapeau de feutre dur très râpé et bossué. Un microscope et une forme à chapeau, posés sur la chaise elle-même attestaient que le chapeau avait dû être placé là pour être examiné attentivement. »

        Dans le narrateur homodiégétique, on trouve le narrateur autodiégétique. Il est aussi appelé le **narrateur personnage principal** : le narrateur est le héros de l'histoire qu'il raconte. Exemple : *Frankenstein, Shelley*. Frankenstein raconte sa propre histoire à Walton.

« Vous serez bien heureuse d'apprendre qu'aucun malheur n'a marqué le commencement d'une entreprise à propos de laquelle vous nourrissiez de funestes pressentiments. Je suis arrivé ici hier et mon premier soin est de rassurer ma soeur sur ma santé et de lui dire que je crois de plus en plus au succès de mon entreprise.
Je suis déjà loin au nord de Londres. Quand je me promène dans les rues de Pétersbourg, je sens la brise froide du nord se jouer sur mon visage: cela me fortifie et me remplit de joie. Comprenez-vous une telle sensation? »

On peut également opter pour deux types de narration :

La narration en représentation : les personnages jouent leur histoire comme s'il n'y avait pas de public face à eux. Ils entretiennent l'illusion de leur propre réalité et entraînent le lecteur dans leur histoire.

La narration de présentation : ici, les personnages brisent le fameux quatrième mur et s'adressent directement au public (l'auteur qui parle directement à son lecteur). Exemple : *Jane Eyre, Charlotte Brontë* « Lecteur, je suis mariée… ». Ce type de narration donne plus d'intimité avec le lecteur, il est ici possible de s'adresser directement au lecteur comme à un confident (c'est pour cela que lorsque l'on entre dans les pensées d'un criminel, c'est souvent ce type de narration qui sera utilisé, type confession. Ici, le personnage cherche la justification de ses actes. Le lecteur devient complice de ses pensées les plus sombres. Ce type de narrateur chercher de la réassurance auprès du lecteur. S'adresser au lecteur signifie également que l'on raconte la vérité, sans omettre de détails.

Exemple : *Lolita, Nabokov*.

« Mesdames et messieurs les jurés, la pièce à conviction numéro un est cela même que convoitaient les séraphins, ces êtres candides, simples, aux ailes altières. Voyez cet entrelacs d'épines »

Dans les outils de la narration, on trouve aussi le point de vue (focalisation) est aussi appelée « perspective narrative » :

C'est ce que fait l'auteur en choisissant celui par les yeux de qui l'histoire sera racontée. Le point de vue, c'est l'**endroit où le narrateur se tient par rapport aux autres personnages et aux évènements du récit**.

C'est un outil capital auquel l'auteur doit réfléchir en amont. Il fait partie de la manière dont l'auteur va dramatiser les évènements. Le point de vue a un rôle fondamental dans la structuration de l'histoire. Il définit une image d'autorité et apporte de la crédibilité à l'histoire.

Les récits sont généralement narrés soit à la **première personne (je)**, soit à la **troisième personne du singulier (il, elle)**.

Il existe plusieurs types de point de vue :

1. **Le point de vue objectif (ou point de vue externe)** : l'auteur s'engage à rester constamment à l'extérieur de ses personnages, à décrire dans une style journalistique, comme un reporter. Il ne livre que des faits, ne révèle pas les pensées, les sentiments des personnages, leur attitude, leurs préoccupations, obsessions, désirs ou projets. Tout ce qui participe du fonctionnement internet est exclu de la narration. Il persistera une certaine distance, les évènements sont racontés au fur et à mesure qu'ils se produisent. Ici, il y a un manque de réaction interne des personnages à ce qui leur arrive. C'est le plus faible degré d'intimité avec le lecteur. Le narrateur neutre permet de raconter les évènements avec une certaine objectivité. Seules les paroles et les faits sont retranscrits. Le but est de tenir le lecteur à distance de l'histoire, d'en faire un observateur critique des évènements. Le point de vue objectif ne contient aucune voix.

   Exemple *: Des sourcils et des hommes, Steinbeck*.

   « Au soir d'un jour très chaud, une brise légère commençait à frémir dans les feuilles. L'ombre montant vers le haut des collines. Sur les rives sablonneuses, les lapins s'étaient assis, immobiles, comme de petites pierres grises sculptées. Et puis, du côté de la grand-route, un bruit de pas se fit entendre, parmi les feuilles sèches des sycomores. Furtivement, les lapins s'enfuirent vers leur gîte. Un héron guindé s'éleva lourdement et survola la rivière de son vol pesant. Tout vie cessa pendant un instant, puis deux hommes débouchèrent du sentir et s'avancèrent dans la clairière, au bord de l'eau verte. (…) Le premier homme s'arrêta net dans la clairière, et son compagnon manqua de lui tomber dessus. Il enleva son chapeau et en essuya le cuir avec l'index qu'il fit claquer pour en faite égoutter la sueur. Son camarade laissa tomber ses couvertures et, se jetant à plat ventre, se mot à boire à la surface de l'eau verte.
   - Lennie dit-il sèchement (…) »

Ici le narrateur est à l'extérieur du personnage, il le regarde de manière objectif, n'a aucune vision sur leur subjectivité ou ce qu'il se passe à l'extérieur du personnage. Rien de ce que le personnage pense, ressent n'est repris ici, les dialogues sont des copies conformes de ce que disent les personnages. Ce point de vue est très rarement utilisé. Il est utilisé lorsque l'on souhaite créer du mystère autour d'un personnage. Il est parfois utilisé dans les livres d'espionnage, les policiers ou thriller quand le méchant est en scène. On voit ce que font les personnages sans réellement savoir qui ils sont. Les lecteurs resteront généralement sur leur fin, ils voudront en savoir plus du personnage et de leur intimité.

Exemple : *Le faucon Maltais, Dashiell Hammett*.

Une variante du point de vue objectif est **le point de vue objectif modifié**. Ici, le narrateur ne prétend pas connaître le fonctionnement interne du personnage, mais fait des suppositions à sujet. Parfois, ces suppositions s'avèrent erronées, ce qui donne lieu à ce que l'on appelle un « narrateur peu fiable » Le narrateur décrit dont objectivement ce qu'il se passe, ce que tout observateur censé verrait, tire les mêmes conclusion que le lecteur. Tant que l'auteur ne trompe pas le lecteur, tout va bien. Mais un narrateur peu fiable qui ment ou qui ne dit pas tout ce qu'il devrait dire n'est pas acceptable pour la plupart des lecteurs.

« Phoebe se réveilla ce matin-là en grognant. Elle avait eu un sommeil agité. Elle avait peut-être fait des cauchemars à propos de Charlie. Elle avait peut-être attrapé un rhume. Personne ne le sait vraiment. On a appris plus tard qu'elle avait conduit le vieux pick-up Chevrolet en ville ce jour-là et qu'elle avait acheté un colt 38 d'occasion à simple action et une boîte de cartouches pour dix-huit dollars. Le vendeur a dit qu'elle avait un regard étrange, plein de haine. Quelles pensées ont dû lui traverser l'esprit pendant qu'elle conduisait jusqu'à l'ancienne maison Tucker. Les images de son mari au lit avec une autre femme lui ont peut-être traversé l'esprit comme des éclairs. Elle a dû se dire : Je vais tuer cette salope ! Puis, en franchissant la porte avec une rage froide et aveugle, elle a pointé le colt sur eux deux, appuyant sur la gâchette encore et encore…. »

Tous les autres points de vue devront impérativement contenir **une voix** !

2. **Le point de vue omniscient** : exige la main la plus experte car il faut que l'omniscience soit maintenue, ne soit pas un simple prétexte pour entrer et sortir de la tête des personnages de façon désordonnée. Ici, le narrateur devient une sorte de dieu qui parle avec une autorité divine, le narrateur sait, voit, entend tout. Il peut se mettre à la place de tous les personnage. Il a la liberté d'explorer tout ce qui peut nourrir le sujet du roman, prolonger l'intrigue ou révéler le caractère des personnages. Le narrateur omniscient, pour fonctionner, doit en outre posséder l'élément le plus important de tous les autres points de vue, sauf le point de vue objectif : une voix. Et la voix s'accompagne d'un ton, d'une attitude. Il présente les apparence d'un conteur. Il ou elle raconte les évènements de la même façon que le narrateur objectif, nous font ressentir l'histoire qui se déroule derrière ces personnages en même temps qu'il nous révèle ce qui se passe dans leurs tête, coeurs. A la lecture, impression absolue de plonger dans une histoire, d'être emporté dans un conte comme écouté lors d'un feu de camp. Il s'agit d'une sorte de « voix-off », le narrateur omniscient connait tout des personnages. C'est le point de vue d'un dieu, démiurge qui sait tout. Il connait leur passé et leur futur, leurs sentiments, leurs pensées, émotions, envies, rêves. Cette approche est utile dans les romans qui comportent de nombreux personnages. Il permet d'avoir accès à leur vie intérieure, de les comparer. Grâce à cette technique, il est possible de présenter une scène ou plusieurs individus se rencontrent et de savoir quel est l'objectif poursuivi par chacun, son ressenti, le jugement qu'il porte sur les autres, permet de comparer les émotions. Outil qui permet de créer de la tension narrative : en découvrant les personnages de l'intérieur, le lecteur va sentir quels sont leurs divergences avant même que celles-ci n'éclatent. Adopter ce point de vue permet d'humaniser les antagonistes, il peuvent gagner en épaisseur. Le narrateur peut plonger dans le coeur d'un personnage, mais aussi prendre du recul.

   Exemple : « Henri est arrivé à deux heures du matin, fatigué et engourdi (son état intérieur, son point de vue). Kathryn l'accueille à la porte, pensant qu'il a l'air d'un rat noyé (son point de vue). Elle le conduisit immédiatement dans la bibliothèque, où le vieux grand-père attendait, faisant les cent pas sous le lustre. Il faisait les cent pas depuis midi, l'estomac retourné, l'esprit faible en proie à une terrible agitation (l'état intérieur du grand-père, son point de vue). »

Le résultat : donne un puissant portrait de la société et de ses rouages, mais en raison du changement constant de point de vue, le lecteur n'est pas exposé au point de vue d'un personnage suffisamment longtemps pour établir l'identification du lecteur.

Exemples : *Middlemarch, George Eliot*.

« Miss Brooke avait ce genre de beauté que rehausse encore la simplicité de la mise. Elle avait la main et le poignet assez délicatement modelés pour porter avec grâce des manches tout unies, comme celles de la Vierge des peintres italiens ; son profil, aussi bien que sa taille et son maintien, semblait emprunter une dignité plus grande à la sévérité de son costume ; aussi toute sa personne offrait-elle, à côté des modes provinciales, le même contraste qu'une belle citation de la Bible, ou de nos vieux poètes, au milieu d'une colonne de journal. On parlait d'elle généralement comme d'une jeune fille remarquablement douée, mais on ajoutait que sa soeur Célia avait plus de bon sens. Célia n'avait pas plus de recherche dans sa mise ; ce n'était qu'aux yeux des observateurs attentifs que sa robe différait de celle de son ainée et respirait dans ses plus comme un parfum de coquetterie. La simplicité de Miss Brooke tenait, comme celle de sa soeur, à plusieurs causes. L'orgueil d'être des « ladies » y entrait pour quelque chose : (…) »

Une variante du point de vue omniscient est **le point de vue omniscient limité** : ici, l'auteur revendique le droit d'entrer dans la tête de certains personnages seulement et pas dans celle des autres. Ces personnages sont pré-sélectionnés, généralement le protagoniste et deux ou trois a autres sont appelés « personnages point de vue ». Pendant que le narrateur est dans la tête d'un personnage, par la magie de l'identification, le lecteur vit la vie de ce personnage. Contrairement au point de vue omniscient, dans le cas de l'omniscience limitée, le lecteur n'est pas amené à changer de point de vue trop souvent, mais il a la possibilité de vivre une intimité avec plus d'un seul personnage.

Exemple : « Lorsque Kathryn ouvrit la porte, elle fut horrifiée : Henry se tenait là, mouillé, les traits tirés et fatigué. Il avait l'air positivement engourdi par le froid. Elle le conduisit immédiatement dans la bibliothèque où son vieux grand-père faisait les cent pas, le dos courbé, sous le lustre. Elle savait qu'il était là depuis midi. Elle devina que son faible esprit était en proie à une terrible agitation (tout cela du point de vue de Kathryn). »

Une forme sévère d'omniscience limitée est le point de vue unique. Il présente la plupart des inconvénients d'un récit à la première personne, à l'exception du fait que le narrateur peut raconter des événements qui se déroulent hors du champ de vision du personnage :

3. **Les personnages point de vue (ou focalisation interne)** : décision de raconter l'histoire par les yeux d'un ou de plusieurs personnages qui y prend ou y prennent une part active. L'auteur qui recourt à ce point de vue s'engage vis à vis du lecteur à ne révéler que ce que le personnage choisi pour donner son point de vue verra, saura, pensera ou ressentira dans chaque scène à laquelle il prendra part. Le narrateur limite les informations à ce que ce personnage comprend et connaît. Le personnage exprime ses sentiments, ses réflexions, en passant par le discours indirect libre (la voix du personnage et du narrateur s'enchevêtrent de sorte qu'on ne sache jamais parfaitement si c'est le narrateur ou le personnage qui parle). Le lecteur a accès aux sentiments du personnage, il permet donc de cacher certaines information (le lecteur ne voit que ce que le personnage voit et perçoit (penser à *Summer, Monica Sabolo*)

    1. Le personnage **point de vue unique** :

        1. **La première personne** : roman dont l'histoire est racontée par la personnage principal, en « je ». L'auteur conserve le narrateur du début à la fin. Il est dans la tête de ce personnage à l'exclusion de tout autre, et c'est lui qui raconte l'histoire au lecteur. Ce procédé permet au lecteur de s'identifier fortement avec le personnage. L'avantage, c'est qu'en mettant le lecteur dans la peau et la psychologie d'un personnage étroitement lié aux évènements à venir, l'auteur génère une formidable impression d'intimité et ajoute à l'authenticité du récit. Le personnage principale peut expliquer ses motivations et ses actes, les rendant crédibles - et apportant de la crédibilité à l'histoire entière. Ce type de personnage peut poser problème pour la construction de l'intrigue. Un narrateur à la première personne est constamment en scène. Par conséquence, le séquencier devra indiquer nettement, et suffisamment à l'avance, les relations causales entre les scènes. Le lecteur ne pourra voir, entendre, savoir que ce que le narrateur verra, entendra, saura. Le lecteur

s'attache au personnage. ce type de narration présente de nombreux attraits pour un romancier débutant. C'est la manière dont écrivent les gens des témoignages personnels. L'histoire racontée ressemble à un récit de témoin oculaire, elle présente l'avantage d'être plus crédible qu'un récit à la troisième personne. Or, il faut un talent considérable pour gérer un long récit avec un seul point de vue. Il ne peut relater que ce qu'il voit, entend et rien d'autre, il faudra donc trouver des subterfuges convaincants pour les parties de l'histoire auquel le personnage principal n'aurait pas assisté, il doit aussi montrer ce que ressentent les autres personnages à travers leur apparence, leurs paroles, actes. C'est un défi considérable ! Enfin, il est difficile de raconter un récit à la première personne sans ennuyer le lecteur. L'utilisation continue du « je » peut ressembler à une longue plainte lorsque vous raconter les sentiments du personnage ou une vantardise lorsque vous racontez ses actions.

Exemple : *Lolita, Nabokov, L'attrappe-coeur, Salinger, Raymond Chandler, histoires de Marlowe, L'étranger, Camus*

« Aujourd'hui, maman est morte. Ou peut-être hier, je ne sais pas. J'ai reçu un télégramme de l'asile : « mère décédée. Enterrement demain. Sentiments distingués. » Cela ne veut rien dire. C'était peut-être hier.
L'asile des vieillards est à Marengo, à quatre-vingts kilomètres d'Alger. Je prendrai l'autobus à deux heures et j'arriverai dans l'après-midi. Ainsi, je pourrai veiller et je rentrerai demain soir. J'ai demandé deux jours de congé à mon patron et ne pouvait pas me les refuser avec une excuse pareille. Mais il n'avait pas l'air content. Je lui ai même dit « ce n'est pas ma faute. » Il n'a pas répondu. J'ai pensé alors que je n'aurais pas du dire cela. En somme, je n'avais pas à m'excuser. »

2. **La troisième personne** : vous racontez l'histoire par l'intermédiaire des yeux d'un unique personnage à la troisième personne, il ou elle raconte tous les évènements du roman sont filtré par la conscience de cet unique personnage. Vous parlez du personnage, saisissez son ton, mais n'adoptez pas sa persona, ne pouvez vous mettre dans sa peau. Avantages : // 1ère personne. Vous invitez votre lecteur à entrer dans l'intimité d'un personnage dont les motivations peuvent être explorées à fond. Vous pouvez rendre ses expériences individuelles avec une grande vivacité pour le lecteur, il vous suffit de développent une voix narrative. Les inconvénients sont aussi les mêmes, défis lors de la trame de l'intrigue, puisque ce personnage unique sera dans tous les scènes, même s'il n'en est pas le personnage central. Ici, l'attachement au personnage fonctionne bien.

Exemple : *L'éducation sentimentale, Flaubert.*

« Frédéric pensait à la chambre qu'il occuperait là-bas, au plan d'un drame, à des sujets de tableaux, à des passions futures. Il trouvait que le bonheur mérité par l'excellence de son âme tardait à venir. Il se déclama des vers mélancoliques ; il marchait sur le pont à pas rapides ; il s'avança jusqu'au bout, du côté de la cloche ; et, dans un cercle de passagers et de matelots, il vit un monsieur qui contait des galanteries à une paysanne, tout en lui maniant la croix d'or qu'elle portait sur la poitrine »

2. Les personnages **point de vue multiples** : ici, l'auteur s'octroie le luxe de pouvoir plonger dans plusieurs esprits. Se demander : pourquoi l'histoire requiert-elle plusieurs points de vue ? Ici, on va connaître l'esprit de plusieurs personnages, bouger de l'un à l'autre en attrapant le point de vue de chacun. Le plus de point de vue, le plus difficile sera de maintenir une cohérence narrative. Généralement, les romans avec plusieurs points de vue tente de limiter le nombre de personnages. Lorsqu'il n'y en a qu'un les perspectives des autres personnages peuvent être devinées, mais pas connues (comme dans le monde réel). Si on change couramment de points de vue, l'effet peut être étrange. Par exemple dans *Bel Canto de Ann Patchett*. L'effet réussi grâce aux conditions particulières du roman, c'est à dire l'état d'un siège qui permet de voir d'une conscience à l'autre. Autre exemple dans *Orgueil et Préjugés, Austen* (brièvement, nous voyons les choses du point de vue de l'amie et confidence d'Elizabeth, Charlotte Lucas. Plusieurs romans font ça sporadiquement, changer brièvement de point de vue de celui dominant. Or, ce qui moins fréquent est de commencer avec un point de vue et de changer ensuite. NB : les différents POV ralentissent l'intrigue. NB : ce

procédé est intéressant dans les policiers, pour faire durer le suspens, donner du rythme parfois, switcher les points de vue, faire un break dans l'intrigue, ralentir l'intrigue

1. **La première personne changeante** : ressemble à un individu qui serait affligé du syndrome de personnalités multiples. En réalité, c'est un style de narration où les différentes sections, ou des chapitres alternés sont racontés par un narrateur à la première personne différents. Souvent, avec ce style, le roman couvre une longue période de temps. Le défi principale : tous les « je » doivent être radicalement différents les uns des autres. Chaque fois qu'un je apparaît dans le récit, il doit être cohérent avec ses apparitions précédentes. Il doit avoir un ton distinct, un style distinct, une syntaxe distincte et un sacré talent de créateur de personnages pour que le lecteur se sente en empathie avec chacun des « je ». Changement de vocabulaire, de langage, voix différents d'un bout à l'autre du roman.

   Exemple : *Anna Karénine, Tolstoi* ou *La couleur des sentiments, Kathryn Stockett* ou *Mon nom est rouge, Orhan Pamuk*.

   Aibileen « Mae Mobley, elle est née de bonne heure un dimanche matin d'août 1960. Un bébé d'église, comme on dit. Moi je m'occupe des bébés Blancs, voilà ce que je fais, et en plus, de tout le boulot de la cuisine et du ménage. J'en ai élevé dix-sept de ces petits, dans ma vie. Je sais comment les endormir, les calmer quand ils pleurent et les mettre sur le pot le matin, avant que les mamans aient seulement le temps de sortir du lit (…) »
   Miss Skeeter « Je rentre chez moi au volant de la Cadillac de ma mère à toute allure sur la route semée de gravier. Les petits cailloux projetés contre la carrosserie font un tel vacarme qu'on entend même plus Patsy Cline qui chante à la radio. Maman serait furieuse, mais j'accélère encore. je ne cesse de penser à ce que Hilly m'a dit aujourd'hui au club de Bridge »

2. **La troisième personne changeante** : procédé qui consiste à raconter l'histoire à la troisième personne du point de vue de plusieurs personnages, les personnages changeant selon les scènes, les chapitres, les sections. Il permet de montrer au lecteur tout ce qui tout le monde mijote. On peut aller partout où ça nous chante, à entrer dans la tête de n'importe quel personnage, à n'importe quel moment, faire monter le suspens, ajouter de la tension, accroitre l'intérêt et l'excitation en laissant le personnage en suspens à la fin d'une scène ou d'un chapitre et « faire parler » un autre personnage dans la scène ou le chapitre suivant. Inconvénient : chaque fois qu'un nouveau point de vue est créé, il faut changer légèrement le ton et la voix. Et pas brutalement, en finesse, il doit être moins affirmé que pour la première personne changeante. Attention également à la manière dont le roman est rythmé, la multiplication des narrateurs a tendance à ralentir le récit. Il faut aussi décider à l'avancer quel personnage sera le personnage-point de vue pour chaque scène. Quand il est bien fait, le lecteur devra pouvoir dire de suite de quel point de vue la scène est écrite, même si l'auteur ne dit pas le nom du personnage.

3. **Le narrateur en position d'observateur** : on dirait un récit à la première personne, car l'histoire est racontée par un personnage secondaire. Ce personnage est généralement en dehors de l'action principale. Il peut être en périphérie de l'action, mais ne dirige jamais le cours et ne l'affecte pas de façon significative. Ce qu'il sait, il le sait parce qu'il y a assisté, parce qu'on le lui a raconté Style de narration utile sur un personnage est particulièrement concerné par l'histoire.

   Exemple : *Gatsby le Magnifique, Fitzgerald.*

   « Quand j'étais plus jeune, ce qui veut dure plus vulnérable, mon père me donna un conseil que je ne cesse de retourner dans mon esprit :
   - Quand tu auras envie de critique quelqu'un, songe que tout le monde n'a pas joui des mêmes avantages que toi.
   Il n'en dit pas davantage, mais comme lui et moi avons toujours été exceptionnellement communicatifs tout en y mettant beaucoup de réserve, je compris que la phrase impliquait beaucoup plus de choses qu'elle n'en exprimait. (…) Quand je rentrai de New-York, l'automne dernier, j'aurais voulu que le monde entier portât un uniforme et se tint figé dans une sorte de garde à vous moral ; je ne souhaitais plus d'excursions tumultueuses avec coups d'oeil privilégiés dans le coeur humain. De cette réaction, je n'excluais que Gatsby, l'homme qui donne son nom à ce livre. Gatsby représentait pourtant tout ce à quoi je porte un métis dénué d'affection. S'il est vrai que la personnalité est une

suite ininterrompue de gestes réussis, il y avait en cet homme quelque chose de magnifique, je ne sais quelle sensibilité exacerbée aux promesses de la vie, comme s'il s'apparentait à une de ces machines compliquées qui enregistrent les tremblements de terre à dix milles de distance. »

Exemple : *Sherlock Holmes, Arthur Conan Doyle*.

« Le surlendemain de Noël, je passai dans la matinée chez mon Sherlock Holmes pour lui souhaiter la bonne année. Il était en veston d'intérieur, paresseusement étendu sur un sofa ; à portée de sa main une pipe et une pile de journaux qu'il avait du lire et relire tant ils étaient froissés ; un peu plus loin, sur le dossier d'une chaise de paille, un vieux chapeau de feutre dur très râpé et bossué. Un microscope et une forme à chapeau, posés sur la chaise elle-même attestaient que le chapeau avait du être placé là pour être examiné attentivement.
- Vous me semblez fort occupé, mon cher, dis-je à Holmes, et je crains de vous déranger. »

Comment choisi-t-on entre les différents points de vue ?

Lorsque vous vous asseyez pour commencer votre roman, vous glissez une feuille de papier dans votre machine à écrire ou vous allumez votre traitement de texte. Vous sortez ensuite vos notes, vos biographies de personnages et votre feuille de route ; vous affichez votre prémisse en néon sur le mur et vous pensez être prêt à partir. Mais vous vous rendez compte que vous ne pouvez pas écrire un seul paragraphe parce que vous ne savez pas quel point de vue utiliser. Connaître les différentes options - première personne, omniscient, omniscient limité, objectif - ne rend pas nécessairement le choix facile. Quand un narrateur à la première personne est-il approprié et quand ne l'est-il pas ? Si un narrateur à la première personne est conseillé, le protagoniste peut-il le raconter ? Faut-il utiliser un narrateur omniscient ? Certains auteurs utilisent une combinaison de points de vue, à la fois objectifs et subjectifs, un narrateur à la première personne et un narrateur à la troisième personne dans le même livre. Vous vous demandez si cela conviendrait à votre histoire. De nombreux romanciers débutants pensent qu'en changeant fréquemment de point de vue, ils font preuve de créativité. Ils pensent que leur travail est expérimental, voire avant-gardiste. Ils utilisent le point de vue non pas pour enrichir l'histoire, mais pour attirer l'attention sur leur technique - ils s'imaginent que c'est une démonstration de leur génie. Ce genre d'exercice est prétentieux, voire carrément stupide.

La décision de choisir l'un ou l'autre point de vue doit être motivée, elle dépend également des préférences au niveau de l'écriture et de ses effets.

Il s'agira premièrement de se demander quel est le personnage le mieux placé pour raconter l'histoire. Si l'un d'eux l'emporte, alors on aura un point de vue unique. Sinon, on peut aussi se demander quel est le personnage le mieux placé pour raconter telle ou telle scène.

Quels que soit le point de vue choisi, il peut être peaufiné à tous moments. :

- **la première personne** vous permet de créer un narrateur complètement fiable contraint à la vérité. Il est courant d'utiliser la première personne pour livrer les pensées d'un personnage qui a commis un crime, lui attirer de la sympathie (Donna Tartt, Le Maître des illusions). C'et un personnage qui essaie de se comprendre, de comprendre qui il est et pourquoi il fait, pense, dit de telles choses. Cela crée aussi un écart entre le personnage et l'auteur. Lorsqu'un personnage parle de lui à la première personne, il est peu probable qu'il se souviennent de tout ce qu'il a dit, des conversations, etc. avec exactitude. Les romans écrits à la première personne se comportent comme si le narrateur pouvait revoir un dialogue dans sa tête. (Un exemple qui comprend bien cela est *Le tueur aveugle, Margaret Atwood*). Les mémoires : le personnage raconte sa propre histoire au lecteur ou à un autre personnage. Ce type d'histoire implique de créer deux versions du personnage : celui du présent, qui est figé, et celui du passé qui évolue. Le souci, c'est que le narrateur sait d'avance que le narrateur va survivre pour raconter sa vie, ce qui enlève un peu de tension, sauf si le conflit principal de l'histoire ne pèse pas sur la vie du personnage, mais par exemple sur la préservation d'autres personnes, de son environnement ou de valeurs. Les récits épistolaires ou les journaux intimes. Exemple : *Les liaisons dangereuses, Laclos*. La cinématique : où l'on suit l'histoire du personnage en même temps qu'il la raconte. Exemple : *Hunger Games, Collins.*

Exemple : *Ne tirez pas sur l'oiseau moqueur, Harper Lee*.

- Je préférerais que vous ne tiriez que sur des boîtes de conserves, dans le jardin, mais je sais que vous allez vous en prendre aux oiseaux. Tirez sur tous les geais bleus que vous voudrez, si vous arrivez à les toucher, mais souvenez-vous que c'est un péché que de tuer un oiseau moqueur.
Ce fut la seule fois où j'entendis Atticus dire qu'une chose était un péché et j'en parlai à Miss Maudie.
- Ton père a raison, dit-elle. Les moqueurs ne font rien d'autre que de la musique pour notre plaisir. Ils ne viennent pas picorer dans les jardins des gens, ils ne font pas leurs nids dans les séchoirs à maïs, ils ne font que chanter pour nous de tout leur coeur. Voilà pourquoi c'est un péché de tuer un oiseau moqueur.

- **la troisième personne** offre au lecteur une certaine proximité avec le personnage point de vue, mais pouvez aussi le tenir à distance. La proximité vient du fait que l'on peut examiner le fonctionnement mental du personnage. Alors que la distance vient de l'observation de ses actions. Ici, l'écrivain aura l'impression qu'il se passe de narrateur. Il écrit de sa propre perspective, celle d'un individu complètement extérieur à l'action, neutre et détaché, mais qui n'ignore rien du monde et es personnages qui peuplent le roman.

NB : la focalisation désigne aussi une technique narrative qui consiste à recentrer l'oeil du lecteur sur un détail (un objet, un personnage, etc.).

EXERCICE : écrire une scène et la réécrire plusieurs fois avec des points de vue différents et voir ce qui change / écrire un accident de voiture de différents points de vue.

En définitive, le point de vue peut consister en <u>deux choses</u> :

- Quand l'auteur décrit un personnage « Marvin détestait trois choses : les beignets rassis, le pain de viande de sa femme et les Républicains ». Ici, il révèle le point de vue du personnage : une combinaison de ses opinions collectives, de ses préjugés, de ses goûts et de ses attitudes. Ce point de vue détermine la façon dont le personnage voit le monde. Il découle de sa sociologie, sa physionomie et psychologie particulières.

- Mais comme nous l'avons vu, le point de vue fait aussi référence au lieu de la narration. C'est à dire la position du narrateur par rapport aux personnages : témoins oculaire invisible jouant le rôle de reporter objectif, sorte de divin je-sais-tout, capable de lire et d'interpréter les histoires des personnages, de les comprendre, etc.

La caractérisation ou l'art de créer des personnages

« Le langage doit servir de chair et d'os aux personnages »

Simone de Beauvoir

Le personnage est l'outil principal de l'écrivain. Sans personnage, il n'y a tout simplement pas d'histoire. Le processus de création des personnages s'appelle la « caractérisation".

L'écrivain écrit, créé des personnages à partir des personnes réelles, qui ont existé, auxquelles il s'identifie dans sa tête, qu'il comprend, qui l'intrigue. D'ailleurs, lorsqu'on écoute les gens parler, les potins font généralement l'essentiel de la conversation. L'analyse de caractère est une des distractions préférées de l'espèce humaine. Et la littérature ne fait pas autre chose, la seul différence avec les potins, c'est qu'elle le fait sans mentionner les vrais noms des personnages ! Les gens et leur caractère sont un de nos sujets de conversation préférés et le caractère humain est la plus grande des énigmes. Le souvenir qu'on retire de la lecture d'un bon roman tourne principalement autour des personnages, les évènements dans la vie réelle comme dans la fiction prennent plus de sens à partir du moment où on en connait les protagonistes. Mettez des visages sur une catastrophe et vous toucherez plus profondément les gens, il se peut même que vous les poussiez à entreprendre des actes qu'ils n'auraient que vaguement envisagés sans cela. Un évènement commence par une information, puis on se demande presque aussitôt « qui » ?

Si on continue à lire un roman, c'est que l'on s'intéresse aux personnages, il faut qu'ils deviennent réels pour nous, un évènement ne peut à lui seul faire une histoire. Même pas une série d'évènements. Seuls les protagonistes de ces évènements et les évènements qui les affectent peuvent y parvenir.

La ligne directrice à garder en tête est celle-ci : **les vrais gens ont des défauts**. Dans nos lectures, nous voulons retrouver des personnages qui font des bêtises, qui commettent des erreurs de jugements, qui ont des accès de faiblesse. Si le roman est bien écrit, les personnages continuent à vivre, ils ont évolués, changés au cours de l'histoire. **Les personnages retirent une expérience du déroulement des évènements**, ils apprennent, et le lecteur avec eux, car le personnage est lentement révélé par l'auteur qui le décortique, pelure après pelure, comme un oignon.

En réalité tout auteur digne de ce nom sait que ce qui rend les personnages intéressants, ce n'est pas le bonheur, la sécurité, mais les conflits, les problèmes, les malheurs, et les émotions. Le bonheur les privent d'une histoire, le malheur fourni un point dont ils s'acharnent à sortir au fil du roman. La règle d'or est donc de **donner des défauts aux personnages, de les faire douter d'eux-même, de leur permettre d'évoluer, de changer et cela en les mettant dans des situations de conflit**.

Le fait de **créer des personnages à l'avance** permet au romancier de leur faire tenir des propos convaincants, de leur donner des préoccupations différentes des siennes, avec leur voix propre. Cela permet à l'écrivain d'adopter une persona, de dissoudre la frontière qui le sépare de ses créatures, de leur donner une occasion de devenir elles-même, de traduire leur expérience. Donner vie à un personnage dépendra de la connaissance préalable, approfondie, de ce personnage. Elle sera complétée par une compréhension des fonctions du dialogue et de l'utilisation sélective des détails narratifs.

Rien n'est plus difficile et fastidieux que de créer un personnage. Un grand personnage ne doit ressembler à aucun autre, il doit être un monde à lui seul avec sa logique interne, ses contradictions, ses propres règles.

Quels sont les outils de la caractérisation ?

- Le nom des personnages
- L'analyse de caractère
- La création du paysage interne
- Le ton et l'attitude (la voix du personnage)
- Les dialogues

1. Le premier outil de la caractérisation est **le nom que l'on va donner au personnage** : il donne des indices sur la nature du personnage.

2. **L'analyse de caractère** : ici, le romancier devient psychiatre, psychanalyste, biographe, il doit en savoir plus sur ses personnages qu'il en saurait sur lui-même et les autres avant de commencer à écrire. L'analyse de caractère permet aussi de donner une voix distincte à chaque personnage. Nous réagissons tous de manière différente aux évènements de l'existence, il en va de même pour les personnages : ils ont leur façon de parler, de se mouvoir, leurs tics, les expressions langagières, faciales, la tonalité de sa voix, le choix des mots qu'il emploie, la syntaxe, la diction. Ils constituent autant d'outils qui vont permettre à l'auteur de révéler le personnage au lecteur. Les propos d'un personnage illustrent sa façon de penser, sa personnalité, ils révèlent son niveau d'éducation, son environnement économique, ses attitudes, ses convictions, superstitions, ses pathologies. Le vocabulaire employé apporte beaucoup d'information, aussi révéler des éléments du passé pour accroitre la compréhension du lecteur.
   Exemple : *Beloved, Toni Morrison*.

   L'auteur se demandera par exemple comment son personnage réagira en situation de conflit (la fuite ou la lâcheté, l'agressivité, la manipulation sont les trois moyens qu'adoptent généralement les êtres humains pour régler leur conflit) son objectif général ou ses objectifs généraux, la ou les raisons de cet objectif, ses motivations, ses désirs conscients et inconscients et les moyens choisis pour atteindre cet objectif.

3. **La création du paysage intérieur** : l'analyse de caractère va aussi permettre la création du paysage intérieur du personnage.

4. **Le ton et l'attitude (la voix)** : Au XVIIIe siècle et au début du XIXe siècle, les romans étaient écrits à la voix naturelle de l'auteur. Si, par exemple, Sir Edmond Ethelred Smithers devait écrire un roman, il le ferait à la première personne et ses propres opinions seraient ouvertement exprimées. Il parlerait de ses personnages comme s'ils étaient des connaissances :

   « Reginald était un homme costaud, poli et, je pense, bien intentionné. Il avait une vision humaine de la vie et traitait très bien sa femme, ne la battant que lorsqu'elle commettait une faute grave, comme élever la voix devant son mari. Un soir, alors qu'ils étaient seuls, Reginald pensa qu'il serait bon de voir à quoi ressemblait sa femme sans ses vêtements. Ils étaient mariés depuis vingt-deux ans et il n'avait jamais vu ce spectacle, bien qu'il ait entrevu sa poitrine pendant le plus court instant possible, tout à fait par hasard, une nuit, la première fois qu'il l'a vue. Il avait pourtant aperçu sa poitrine pendant un court instant, par hasard, une nuit, la première année de leur mariage, lorsque sa coiffeuse était tombée lors d'un tremblement de terre…. »

   Dans l'exemple ci-dessus, la voix a pris un ton légèrement sardonique, amical, bavard. Elle a un certain charme. Toutefois, ce type de narrateur a pour l'essentiel disparu à l'instar du ptérodactyle. Au tournant du vingtième siècle, à une époque de scepticisme croissant dans les arts, on a fait remarquer que l'auteur ne pouvait pas savoir ce qui se passait lorsque les personnages étaient seuls. En réponse à cette critique, le narrateur omniscient est devenu "invisible". Les auteurs ne parlent plus de leurs personnages de manière bavarde et commère. Sinon on crierait à l'intrusion de l'auteur !

   Comme nous l'avons mentionné plus haut, la voix narrative que vous choisissez dépend du genre de votre histoire. Le genre fait référence au "type" d'histoire que vous racontez : littéraire, mystère, crime, western, confessionnel, grand public, romance, science-fiction, fantastique, et ainsi de suite. Pour la plupart des genres, il est probablement préférable d'utiliser le point de vue invisible de l'auteur, à la troisième personne, omniscient limité. C'est la norme ; c'est ce que les lecteurs attendent et ce que les éditeurs veulent. Vous ne devez vous écarter de la norme que pour des raisons puissantes et convaincantes. Vous pouvez vous écarter de cette norme pour une histoire folklorique de pèquenauds et de leurs querelles. Il serait préférable qu'elle soit racontée par un voisin qui a tout vu. La couleur locale de la narration donnerait de la saveur et du piquant à l'histoire, tout en donnant l'impression qu'elle s'est réellement déroulée, ce qui augmenterait la vraisemblance. Un western pourrait être raconté par un vieil aigle ou par l'acolyte du héros ; une histoire d'amour entre infirmières, par l'infirmière qui tombe amoureuse du jeune et beau chirurgien ; une histoire de science-fiction, par un Martien.

   L'élément crucial du point de vue est la voix (voir infra). La voix narrative du roman est la façon caractéristique dont le personnage point-de vue parle et pense. C'est le ton du récit proprement dit. Si

vous avez choisi un point de vue à un seul personnage, la voix sera la même d'un bout à l'autre du roman. Si vous avez choisi un point de vue à personnage multiples, la voix changera chaque fois qu'un nouveau personnage-point de vue entrera en scène. Le plus important : la voix du personnage-point de vue n'est pas votre voix. Il ne parle pas comme vous, sa manière de penser n'est pas la vôtre. D'où vient la voix ? De l'analyse de caractère que vous avez rédigée. Lorsque vous braquerez le projecteur sur les aspects les plus saillants de leur personnalité, leur voix émergera. La voix d'un personnage vient de son environnement, niveau société culturel, de son vécu personnel et familial, de ses préjugés, positifs et négatifs, de ses goûts, de ses désirs. Elle est modelée par son système de croyance, ce qu'il attend de la vie, ses intentions dans une scène donnée par « la voie principale ou directeur du personnage » c'est à dire ce qui le motive dans le roman entier, son besoin central. Il faut s'appuyer sur l'analyse pour la comprendre.

La voix, le ton s'entendent dans les dialogues et lorsque l'auteur utilise le style indirect libre (Paul me regardait avec des grand yeux de chien dévoué, il me faisait des serments. Il m'aimerait toujours, ne me quitterait jamais. Quelle banalité !). Ici, l'auteur/le narrateur change sa voix avec celle du personnage et prend les expressions et sentiments, les pensées du personnage. Ici, l'auteur est très proche du personnage. Le mot "voix", bien sûr, est utilisé de manière figurative. La voix d'une personne - la vôtre, la mienne - est une chose physique, un phénomène acoustique mesurable en décibels et en hauteur. Une voix a un timbre, une qualité musicale. En littérature, il n'y a que des symboles convenus sur une page (lettres et signes de ponctuation) qui forment des mots et des phrases. L'écrivain utilise ces éléments de construction non acoustiques pour créer une sensation métaphorique de la voix humaine.

Les principaux éléments qui établissent une voix dans la fiction comprennent les suivants :
- La *diction* (le choix des mots), tels que l'utilisation de mots plus grands ou plus petits, l'utilisation du concret ou de l'abstrait, l'utilisation de l'anglais standard ou du vernaculaire.
- La *syntaxe* (l'agencement des mots en phrases), telle que la construction des phrases soit simple ou complexe, que les phrases soient rythmiques, lyriques, hachées, littérales ou métaphoriques.
- Le *ton* (l'attitude que le narrateur adopte par rapport à l'histoire), telle que la question de savoir si le narrateur est objectif ou engagé, sérieux ou ironique.
- L'*utilisation (ou l'absence) de la langue comparative* (comme les comparaisons et les métaphores).

Certains ingrédients donnent vie à la voix :
- L'*usage particulier que le personnage fait du langage*, la façon dont il articule son discours, associe les phrases quand il pense ou écrit.
- Le *vocabulaire du personnage*, les idiomes qu'il utilise, une langue appropriée à son environnement personnel et aux circonstances où il est placé. Exemple : *Les aventures de Huckleberry Finn, Mark Twain.*
- Le *ton du personnage* : le choix des mots que vous utiliserez qui le définira, exactement comme le ton de n'importe quel locuteur
- L'*attitude* : manière d'être qui les différencie les uns des autres

5. **Les dialogues** : si les personnages font l'histoire, alors les dialogues font les personnages. Ils doivent avoir 2 fonctions : servir à faire avancer l'histoire (révéler des informations, inciter d'autres personnages à agir, porter des accusations, mentir, défendre, s'affirmer, provoquer le conflit, défendre leur point de vue ET (forme d'écriture complexe) le personnage qui s'exprime en profite pour nous révéler quelque chose sur lui, ce qu'il dit, sa façon de le dire, nous en apprennent autant sur lui que sur ses actions.

   Le dialogue peut remplir toutes sortes de fonctions :
   - Annoncer des évènements
   - Donner aux relations entre les personnages une réalité qu'elle n'acquière pas grâce à la narration seule, le dialogue magnifie le pouvoir narratif, les personnages ne sont plus seulement décrits, ils prennent vie, sont partie prenante d'un drame, s'animent.
   - Leur échange révèle la nature de l'équipe qu'ils forment : un homme et une femme qui se soucient l'un de l'autre, assez familiers, à l'aise ou non, leur relation est illustrée, l'intrigue avance simultanément
   - Le dialogue peut entrainer des révélations qui feront avancer l'intrigue, il peut précipiter le point culminant du roman, tout comme les crises individuelles qui amènent ce point culminant, il servira aussi à déterminer le conflit. Or le conflit est l'élément clé de l'intrigue.

   Astuces et ficelles pour les dialogues :

- Le langage parlé n'est jamais fluide, il démarre, s'arrête, louvoie. On s'arrête, on reformule, s'interrompt. Or, si on devait l'écrire, ce serait illisible. Le dialogue doit paraître naturel tout en servant à différencier les personnages. Il existe un vaste schémas langagiers et idiomatiques (voui, oui, sur, ben voyons, exactement, d'acc). Exemples : *Faulkner, Céline.*
- **Les incises et les modificateurs** sont des mots qui précèdent, interrompent ou suivent les répliques, indiquant celui qui a parlé. « dit-il », « dit-elle » manque de punch alors que dit petit mot miracle. L'oeil du lecteur glisse dessus sans s'arrêter. Le cerveau note le nom du locuteur ignorant le verbe (dit, fit, demanda, répondit) or ce n'est pas le cas lorsque c'est plus compliqué (grogna, gémit, siffla, hurla…) Quand l'auteur joue bien son rôle, le lecteur devrait savoir quand le personnage gémit, crie, parle, etc. Les adverbes sont à manipuler avec précaution. « dit-il piteusement » or le lecteur sera attiré sur la façon dont la réplique est prononcée plutôt que sur son contenu.
- Méfiez-vous des mots inutiles « écoute » « d'accord » cet mots deviennent parasites dans les romans, risque d'agacer le lecteur.

Un personnage bien caractérisé est celui d'*Emma, Jane Austen*.

NB : **Des obstacles extérieurs et des conflits intérieurs sont la base d'un personnage** dans un récit, un personnage non caractérisé servira de répondant (au lieu de faire monologuer le personnage principal par exemple. Le barman qui a une réplique ou la serveur n'ont pas nécessairement besoin d'être caractérisé, quoique…)

NB : **l'action et la caractérisation sont liés**. Aucun n'est prioritaire sur l'autre. Le mot action fait référence à la structure du récit (enchaînement des événements). Chaque auteur détermine ses priorités. Le début d'une histoire servira généralement à caractériser le personnage (comment réagit-il dans une scène de routine de vie ?) Ensuite, le récit pourra être tiré dans 3 grandes directions :

- Soit, l'auteur ne s'intéressera plus à la caractérisation, il sera **embarqué dans l'intrigue**
- Soit **l'intrigue dépendra de la caractérisation** (quelles sont les conséquences de cette caractérisation ? Comment l'obstacle interne du personnage l'empêche d'avancer ?
- Soit, **l'histoire enrichit la caractérisation de départ sans vraiment développer d'intrigue forte, c'est le cas d'un portait** (Dom Juan par exemple).

NB : un **bon personnage a toujours deux histoires** : celle qu'il vit au cours du livre, qui se voit, et problème à régler avec lui-même, il doit évoluer à travers ce qui lui arrive à l'extérieur

NB : Un personnage complexe, riche, contradictoire, imprévisible, pourra se retrouver dans n'importe quelle situation, même la plus banale ses réaction nous passionneront toujours. Un bon personnage est unique et universel, unique car il a ses **particularités, singularité, logique de pensée** qui n'appartient qu'à lui, universel car il doit entrer en résonance avec lecteur, **toucher un plus grand nombre**, véhiculer une émotion universelle quel est son plus grand dénominateur commun avec le reste de l'humanité ?

Comment donc créer des personnages si riches ?

En posant des questions ! (voir fiche techniques en fin de chapitre)

Un technique consiste à poser des questions directement aux personnages.

- Auteur : quel âge as-tu ?
- Personnage : 12 ans, tu le sais non ?
- Auteur : pourquoi ne veux-tu plus voir ta maman ?
- Personnage : elle était méchante, tu le sais comme moi, elle ne m'aimait pas bien, alors je suis parti.
- Auteur : de quoi as-tu peur ?
- Personnage : j'ai peur de ne jamais grandir, de rester un enfant tout ma vie, de ne pas comprendre les choses, je veux comprendre !

On peut aussi utiliser le « **courant de conscience** » (voir méthode de travail).

La caractérisation est terminée lorsque l'on arrive à savoir ce que le personnage ressent le matin, seul devant son miroir. Car, **tous nos rapports avec les autres sont d'abord conditionnés par le regard qu'on porte sur sois-même**. Ensuite, lorsque tu auras répondu à toutes ces questions. Il faudra incarner ce personnage

dans une simple image qui synthétisera son évidence, sa complexité, ou une chanson, une couleur, une odeur, un objet.

Tenir un carnet avec des observations du quotidien, observer les gens qui nous entourent et leurs réaction, y'a-t-il des choses qui t'interpellent ? Si oui, pourquoi ? Peux-tu glisser ce comportement, cette manière dans un personnage ? Il faut garder à l'esprit 5 points importants :

- Le besoin central du personnage ou **son besoin fondamental** : c'est un besoin avec lesquels ont nait et nous suivent tout au long de la vie et sur lesquels nous basons l'essentiel de notre comportement, fondamental pour un individu, pulsion irrésistible en lui, qu'il n'arrive pas à assouvir, s'il la refoule, il en résulte une psychopathologie. Le comportement de chaque personnage est sous-tendu par un certain nombre de motivations, parfois superficielle, tout le monde peut les voir. Exemple : besoin d'être compétent, réussir ce qu'on entreprend, de faire son devoir, besoin d'appartenance, besoin d'excitation (influx vital), besoin d'authenticité, besoin d'avoir raison à tout prix, etc.

- **Sa démarche pathologique**, autrement dit ce qu'il fait quand il est sous pression, en réalité le stress le plus important auquel il risque d'être soumis sera de voir réduits à néant ses efforts pour assouvir son besoin central, quand un personnage (ou une personne réelle) s'engage dans une démarche pathologique, ça se traduit dans ses actes. La démarche pathologique est généralement le revers du besoin central. Quand le besoin est contrecarré, il est sous pression, sa réaction à ce stress se traduit de façon visible. Quelques démarches pathologiques potentielles : hallucinations, obsessions, fusions irrésistibles, additions, déni, hystérie, hypocondrie, maladie, comportements agressifs envers les autres ou retournés contre sois-même, manies, phobies (voir rayons psychologie).

- **La sexualité**, attitude envers le sexe et vécu personnel. Influence beaucoup la vie et le comportement d'un personnage.

- **Elément du passé qui a eu un énorme impact** sur lui.

- Décider ce qu'il veut, au fond, dans le roman. **Fixer un but à chacun des personnages d'une scène donnée !** Garder à l'esprit que cet objectif n'est pas toujours clairement explicité, pas toujours simple d'ailleurs, le but peut d'écuyer d'un cocktail de motifs.

<u>Quels sont les différents types de personnages et leur rôle au sein de l'histoire ?</u>

Le protagoniste (« le héros ») : est aussi le personnage principal, c'est l'ingrédient clé dans le développement de l'histoire. Les évènements de l'histoire sont vus à travers lui. C'est le personnage qui va subir le plus de conflit dynamique, c'est à dire actif (la femme qui cherche de l'aide pour son mari). C'est le personnage auquel le lecteur va s'identifier émotionnellement. Il a donc un rôle émotionnel : les lecteurs vont percevoir ses joies, ses peines, ses espoirs, ses désirs comme les leurs. Il va subir un changement à la fin de l'histoire, une transformation. Le conflit qu'il vit est central. Il possède un objectif devant lequel il va rencontrer des obstacles. Ses tentatives et difficultés à atteindre cet objectif déterminent le déroulement du récit, c'est l'action. Le protagoniste peut être constitué de plusieurs personnages, mais elles doivent partager le même objectif.

Exemple : *Hamlet, Shakespeare* (« héros ») ou *Frodo dans le Seigneur des Anneaux, Tolkien*. Ici, on retrouve plusieurs personnages principaux, mais c'est bien Frodo le protagoniste. Le destin de tous réside dans ses mains.

L'anti-héros : est un terme discuté qui prendre deux significations :

- soit un personnage présenté comme « non-héroïque » qui apparait dans les romans depuis le 19e siècle. Avant cela, dans les récit épiques notamment, les héros sont des personnages plus grands que les hommes ordinaires. Les anti-héros seront alors caractérisés par leurs failles, leurs échecs, leurs faiblesses.

- soit un personnage qui est un homme bafoué du monde. Il sera alors un protagoniste qui nous inspire de la sympathie en dépit du fait qu'il fait des choses qui devraient nous consterner, ses pensées peuvent être critiquées, mais il possède des valeurs qu'on pourrait considérer comme presque éthique. Il peut aider les autres, mais est aussi très manipulateur. Exemple : *Vanity Fair, Thackeray* est un protagoniste controversé et manipulateur ou *Mr Ripley, Patricia Highsmith* (le lecteur est avec lui et non contre lui comme il le

serait pour un méchant), *Humbert dans Lolita, Nabokov* ou *Patrick Base dans American Psycho, Bret Easton Ellis*.

L'antagoniste (« le méchant » ou le vilain) : en contraste avec l'anti-héros, le méchant se bat contre le bien, les représentations du bien. Dans la grande majorité des cas, le méchant bien que fascinant existe pour être battu. Ils agissent cruellement, égoïstement. Le méchant est intelligent. Un bon antagoniste est compréhensible et doit avoir quelque chose en commun avec le héros, il rend la vie plus difficile à celui qu'on aime (le protagoniste). Il est un sorte d'obstacle particulier et possède plusieurs caractéristiques du protagoniste : il est omniprésent, il possède un objectif général clair et unique, il définit l'action. L'action est produite entre son objectif et celui du protagoniste, ce sont deux objectifs qui s'opposent. Le méchant est comme tout le monde, il essaie d'augmenter son plaisir et de diminuer sa souffrance. Or, il est prêt à augmenter la souffrance de l'autre pour cela (actions illégales, immorales). Il peut-être l'identification en négatif du protagoniste. Le méchant doit être nuancé. Exemple : Exemple : *Iago, Shakespeare* ou Gilbert dans *Portait d'une femme, Henry James* ; *Lovelace dans Clarisse Harlow de Samuel Richardson* (roman épistolaire), *Dickens*.

Quelle est la différence entre l'anti-héros et le méchant ?

L'anti-héros est un protagoniste « méchant ». Il a beaucoup de faiblesses, mais fait quelque chose d'héroïque (*Humbert, Nabokov*). Un autre exemple dans le *Seigneur des Anneaux, Soron* est un méchant surhumain, alors que Golum est un méchant humain (à qui on peut s'identifier).

« Chaque culture choisit un ennemi sur lequel faire retomber une bonne partie du mal présent sur terre et transforme la haine de ce groupe en vertu : les syndicats donnent la permission de détester les patrons, les pacifistes de détester les militaristes, l'islam les infidèles, etc. » Le rejet, la haine, la détestation sont des ciments sociaux très puissants !

Les personnages secondaires : ont également des objectifs, ils peuvent en avoir plusieurs et en changer en cours de route à l'inverse du protagoniste. Les personnages secondaire doivent être là pour faire avancer le récit, ils doivent avoir une vie indépendante, des zones d'ombre, points de démence, un univers.

Les personnages basés sur de vraies personnes : par exemple *Blonde de Joyce Carol Oates*, *Don Delillo de Lee Harvey Oswald dans Libra* (1988).

Il existe aussi des cas où il n'y a pas de protagoniste clairement identifié. Les personnages ont des importances égales dans l'histoire. Exemple : *Tandis que j'agonise, Faulkner*.

Ensuite, il faudra doter le personnage de forces et de faiblesses, d'objectifs et de motivations.

NB : **Les bons personnages sont des tornades émotionnelles.**

Il s'agit enfin de relier l'intrigue et le personnage. L'intrigue est ce qui se passe dans une histoire - généralement des événements significatifs de nature causale. Tout comme une phrase doit avoir un verbe, une histoire doit avoir quelque chose qui se passe. La raison en est la relation étroite entre le personnage et l'intrigue : l'intrigue est la manière dont les personnages sont mis à l'épreuve et révèlent leur véritable nature la plus profonde.

Gardez à l'esprit que lorsque vous pensez à l'intrigue, vous pensez toujours aussi au personnage - un point soulevé par Henry James dans "L'Art de la Fiction" lorsqu'il écrivit : "Qu'est-ce que le caractère sinon la détermination de l'incident ? Qu'est-ce que l'incident sinon l'illustration du caractère ?"

L'art de créer des décors et des paysages

Le décor bien exploité peut **influencer les personnage** et **jouer un rôle clé dans l'intrigue**, un petit voyage à l'endroit où vous envisagez de situer l'action (recherches topographiques) permet au roman de vous donner de nouvelles idées, le décor devient un outil à part entière, illuminera tout, des personnages au thème. Il faut choisir un endroit sur lequel on a envie d'apprendre quelque chose, dont l'exploration nous passionne, dont on a envie de parler, qui éveille en nous des échos. Aller voir les impressions sensorielles qu'on peut éprouver sur place. Pour rendre un décor vivant, lui donner une âme, l'une des ficelles du métier, de l'artisanat, **consiste à le mettre en action, à mettre les détails en mouvement**. La description de l'endroit et

celle du personne n'interrompent pas le récit, elle sont intégrées à la narration. Il s'agit d'arriver à donner une réalité, plus de vraisemblance.

Le décors, c'est l'endroit où l'histoire se déroule, chacun des endroits où se déroulent les diverses scènes de l'histoire, remplit plusieurs fonctions :

- **Atmosphère** : climat dans lequel le lecteur sera plongé pendant la durée de l'expérience, un des objectifs de l'auteur = provoquer une réaction émotionnelle chez le lecteur, décor fait partie des outils.

- **Métaphore**, servir de révélateur de caractère, on est ce qu'on porte, ce qu'on collectionne, ce qu'on lit. On est l'environnement dans le quel ont vit et on travaille. Il en va de même pour les personnages. Leur environnement personnel peut donc être utilisé pour faire passer quantité de messages au lecteur, sans que l'auteur ait besoin de rien exprimer explicitement. Décrivez l'environnement d'un personnage et montrez qui il est, le lecteur déduira le reste.

- Il peut **offrir un contraste par rapport à l'évènement** qui s'y est déroulé, l'auteur peut accentuer la réaction émotionnelle qu'il suscite chez le lecteur (cadavres gorge tranchée dans une église par exemple)

Le paysage : le décors c'est l'endroit où l'histoire se déroule, le cadre de chaque scène, le paysage est un **environnement plus vaste**. Le terme paysage en littérature désigne à peu près la même chose que sur le plan géographique, c'est la vaste perspective ou l'écrivain site les décors individuels de son roman, un peu comme la toile ou plus généralement le support que le peintre choisit pour y appliquer de la couleur, le support utilisé par le peintre est modifié, mais les effets obtenus par l'application de peinture différent, il en va de même pour le paysage. J'emploie le terme « perspective » qui ne désigne pas seulement le décor, englobe aussi les émotions provoquées par le décor. Ex : *Steinbeck, les raisins de la colère* (Dust Bowl), endroit où pleins de gens se déplace, désespoir. Le paysage est l'expérience locale globale d'un roman. Il faut faire du paysage le territoire du lecteur, qu'il s'y sente chez lui, là aura des chances que la lecture suscite de l'émotion chez lui, qu'il se sent impliqué, s'il n'éprouve rien, aura du mal à poursuivre sa lecture. Un bon auteur fait d'un endroit, son endroit (*Dune, Frank Herbert*)

Lors des recherches topographiques : quand on se rend à endroit, on analyse la configuration du terrain, plantes qui poussent, culture, bâtiments sont modulés, le ciel est partout différents, nuages ou pas, etc. Si auteur rend le paysage avec talent, lecteur a l'impression d'y être allé, s'y être promené.

Le paysage concerne aussi les personnages. **Chaque personnage possède ses propres paysages individuels**. Chaque individu a :

- un **paysage personnel extérieur** (environnement), façon de s'habiller, maison où il habite, bureau, voiture, bicyclette, bateau, appartement, lieu de travail, autocollant sur le pare-chocs, badge opinions politiques, chacun de ces détails transmettent informations au lecteur. Lien entre le lecteur et le personnage. Contribue à donner vie au personnage, montrer plutôt que dire des choses, moyen pour créer paysage personne et de recourir à des détails spécifiques et évocateurs, porteurs d'un message, assez fort pour marquer l'imagination du lecteur, faire comprendre d'entrée de jeu le personnage en train de créer. Détails qui décrivent un type d'individus que la plupart des gens ont rencontré à un moment ou à un autre. Ici, le personnage qui émerge, c'est un personnage qu'on a vu, on ne l'oubliera pas.

- **un paysage personnel intérieur** : nous avons tous des émotions, une psyché, une âme, désirs, besoins, sommes le théâtre de réflexions, spéculations, obsessions, un personnage sans paysage intérieur = un stéréotype. Le paysage intérieur lui confère une dignité humaine, rajoute profondeur au roman, le personnage le plus exploré en profondeur devient profondément réel. Ici, entrer dans la tête du personnage. Ceci doit être gardé à l'esprit pour le paysage.

L'art du récit

La différence entre l'histoire et le récit

L'histoire est **ce que le récit raconte** (l'intrigue, les évènements, etc.) L'histoire est l'enchaînement chronologique des faits se rapportant à un sujet donné. Dans la vie, les faits sont dans l'ordre. D'ailleurs, on donne aux faits importants de la vie des humains le nom d'Histoire. En cours d'histoire, les professeurs racontent les faits dans l'ordre chronologique. Or, on peut raconter une histoire de fiction en respectant la chronologie, mais on peut aussi choisir un ordre différent. Cet ordre n'est pas aléatoire, il est arbitraire. Il dépend souvent de l'intention de l'auteur, des effets qu'il veut créer chez le lecteur.

« *Une douzaine de scènes peuvent être assemblées de mille et une façons différentes* », écrit Frank Capra, « *mais seulement une ou deux donneront un récit. (...) Un professeur nous apporta un jour une vingtaine de plans représentant un show canin dans lequel sa fille avait fait concourir son chien. Je montai la séquence dans l'ordre chronologique. (...) C'était plus ennuyeux que la pluie. J'avais besoin d'un récit, d'un angle. Je remontai les plans en prenant le point de vue du chien gagnant. Mieux, mais délicat. Je décidai alors de monter la séquence en adoptant le point de vue de la gamine. (...) Le film s'épanouit aussitôt, provoquant rires et larmes. J'étais en train de découvrir un autre principe du divertissement : ce qui intéresse le plus les gens, ce sont les gens.* »

Capra était aussi en train de découvrir la différence entre histoire et récit. Car **le récit, précisément, est la mise dans un ordre choisi et spécifique des faits d'une histoire**.

Préparer et structurer son récit

Red Smith, journaliste sportif américain, a eu un jour ce mot, assez célèbre dans le monde anglo-saxon : « *Écrire, c'est facile, il suffit de s'asseoir à sa machine et de s'ouvrir une veine.* » La formule est jolie mais incomplète. Il ne suffit pas de s'ouvrir une veine, il faut aussi canaliser le flot. De nombreux artistes ont exprimé cette idée de maîtrise du flot à leur façon. Pour Jorge Luis Borges, l'art était un mélange de feu et d'algèbre. Billy Wilder [93] disait qu'un auteur ne devait pas se contenter d'avoir des centaines d'idées, il devait aussi en être le comptable. Hitchcock dit à Truffaut « *qu'une masse d'idées, aussi bonnes soient-elles, ne suffit pas à composer un film réussi. Elles doivent être soigneusement présentées avec une conscience permanente de la configuration de l'ensemble* ». En d'autres termes, votre hémisphère gauche doit continuellement trier et ordonner les épanchements de votre hémisphère droit.

En 1896, à propos d'une sélection des nombreuses partitions qui lui étaient envoyés, Johannes Brahms témoignait : « *Certaines traduisent une réelle inspiration mais manquent de structure. D'autres ont la structure, par contre, elles n'ont guère d'inspiration. Comme je l'ai déjà dit, aucune composition ne peut être durable si elle n'est faite à la fois d'inspiration et de sérieuses qualités artisanales.* ». Dans tous les arts, le talent et le génie ont besoin de beaucoup de travail et d'un minimum de rigueur.

La dramaturgie est régie par des règles, que ce soit dans la vie ou dans la fiction. En occident, le premier traité de scénario est la poétique d'Aristote. Après lui, Horace, Nicolas Boileau, Denis Diderot, William Archer, Lajos Egri, Edward Mabley, etc. En 1979, le livre Screenplay de Syd Field devient très influent aux USA. Pour écrire un scénario, il fallait entrer dans une formule définitive. De nombreux théoriciens ont brodé sur ce modèle et abouti à une théorie structurelle compliquée et rigide. Vous devez garder à l'esprit qu'elles sont autrement plus difficiles à mettre en œuvre. Ce n'est pas écrire qui est difficile, c'est bien écrire. Ce n'est pas la compréhension des règles qui requiert du talent, c'est leur application. Comprendre est une chose, apprendre en est une autre. L'application des règles ne demande d'ailleurs pas que du talent mais aussi beaucoup de temps et de pratique. On le sait, la réussite, c'est 5 % d'inspiration et 95 % de transpiration.

Le sens ou l'utilité du récit

« On n'écrit pas pour dire quelque chose, on écrit parce qu'on a quelque chose à dire. »

Francis Scott Fitzgerald

« ... ne pas écrire un mot inutile dans l'intérêt de la forme
mais faire plier la forme dans l'intérêt de la chose à dire. »

Beaucoup d'auteurs qui ne savent pas comment aborder l'écriture, comment continuer et comment finir. Ils ont l'impression (à juste titre) qu'il y a beaucoup d'éléments à prendre en considération, tellement qu'ils ne s'en sortiront jamais. Alors ils décident de jouer la carte de la spontanéité, notent ce qui leur passe par la tête et avancent à l'aveuglette. En bref, ils font un gigantesque pari sur leur instinct et leur génie. L'image qui me vient à chaque fois est celle d'un individu qui prend une dizaine de points dans l'espace et essaie d'y faire passer une droite. À moins d'un accident miraculeux, cela donne tout sauf une droite. Une meilleure chance d'obtenir une ligne droite consiste à réduire le nombre de points, c'est-à-dire à faire le tri dans toutes ses idées, à canaliser les giclées de sang (cf. page 7). Une meilleure chance encore consiste à procéder dans l'ordre et de façon logique. C'est la méthode que je propose dans ce livre. Si l'on prend un premier point et une direction, on a une chance d'obtenir une droite. Le deuxième point dépendra logiquement du premier, le troisième du premier et du deuxième, etc. À mon avis, le premier point de la droite est votre intention générale, c'est-à-dire le sens que vous voulez que votre récit véhicule. Ce sens est souvent inconscient mais il existe forcément. Toutes les réflexions de ce chapitre ont un but : vous convaincre de comprendre votre intention générale afin de mieux écrire.

Les raisons qui amènent un auteur à vouloir raconter une histoire sont multiples et variées. Ce peut être un fait divers (comme pour Francis Veber), une expérience vécue par l'auteur (comme pour Stephen King), un personnage historique, un message à faire passer au monde, une envie d'en découdre avec l'air du temps, une interrogation paradoxale (le fameux « Et si... ? » de Bob Gale). À chaque fois, une petite étincelle allume l'envie de l'auteur de se lancer dans l'écriture.

Pourquoi raconter cette histoire en particulier ?

Imaginons que vous trouviez une formidable idée pour une nouvelle : l'histoire d'un photographe, immobilisé dans son appartement par un accident, qui se met à observer ses voisins par la fenêtre et qui, un jour, croit découvrir que l'un de ses voisins est un assassin. Alléchant, non ?

En fait, ce que vous venez de trouver n'est pas une idée de nouvelle mais une idée de départ pour une nouvelle. Vous croyez avoir un sujet alors que vous n'avez que des prémices. Supposons que, sans plus attendre, vous entrepreniez l'écriture de ce film. Il est clair qu'avec ce même point de départ, vous pouvez aboutir à trente-six œuvres différentes. ***Fenêtre sur cour*** est l'une d'elles. Mais on peut aussi imaginer que le voisin, en fait, n'est pas un assassin, et qu'en fouinant, le photographe lui gâche complètement l'existence. Non seulement ce n'est pas du tout le même récit (avec, néanmoins, le même point de départ), mais la morale n'est pas la même non plus. La nouvelle de William Irish nous montre que la curiosité et l'ingérence sont légitimes même si elles peuvent s'avérer dangereuses. Le deuxième cas de figure nous montre que la curiosité est un sale défaut.

Qui vous dit qu'en vous lançant tête baissée dans l'écriture de votre idée de départ, vous obtiendrez l'œuvre qui vous sied, l'œuvre qui correspond le plus profondément à votre personnalité ? En d'autres termes, si vous ne vous posez pas la question de savoir pourquoi vous avez envie de raconter cette histoire et pas une autre, ce qui vous intéresse profondément dans tel ou tel point de départ, vous prenez le risque de vous laisser guider par votre inconscient.

Le rôle de l'inconscient

Je suis intimement persuadé que tout être humain, qu'il soit auteur ou spectateur, connaît inconsciemment les grands principes du récit. Plus encore, je pense qu'un auteur qui démarre l'écriture d'un sujet a en lui tous les ingrédients pour en faire un bon récit. Je l'ai constaté maintes fois dans mes ateliers : tout est là, dans la tête de chaque auteur. Toute la difficulté consiste à faire émerger correctement ce qui existe à l'état inconscient et à traduire sous une forme recevable par les autres le récit idéal que vous avez dans la tête. Car l'inconscient nous joue souvent des tours et lui laisser la bride sur le cou peut poser plusieurs problèmes.

Dans notre inconscient, il y a ce qu'on appelle un « saboteur interne » qui nous a été légué par nos éducateurs et qui nous empêche parfois d'être en accord avec notre moi profond – qui lui aussi est inconscient, ce qui ne facilite pas les choses. L'inconscient d'un auteur dramatique est partiellement nourri de clichés et de situations aperçues chez les autres. À ce sujet, une histoire drôle court dans les milieux du

cinéma. Hitchcock [41] la raconte à Truffaut mais il est probable qu'il ne l'a pas inventée. C'est l'histoire d'un scénariste qui se réveille un matin et réalise qu'il a rêvé d'un sujet de film absolument génial. Malheureusement, il l'a oublié. Il se dit qu'il arrivera bien à le rêver de nouveau et à s'en souvenir. Mais le lendemain, même topo. Il a encore rêvé de ce sujet génial mais n'arrive toujours pas à s'en souvenir. Il comprend alors ce qu'il doit faire : se forcer à se réveiller à la fin du rêve, noter le sujet sur un calepin à disposition et se rendormir tranquillement. C'est ce qu'il fait. Le lendemain, il se souvient qu'il a rêvé mais ne se souvient toujours pas du sujet. Il commence à se maudire quand il réalise que, cette fois-ci, il a pris des notes sur un calepin, au milieu de la nuit. Il se dirige vers sa table de chevet, tout excité, et lit : « Garçon tombe amoureux d'une fille ».

Le sens avant l'outil

Tous les mécanismes de la dramaturgie, à commencer par le conflit, sont générateurs d'émotions, donc d'intérêt pour le spectateur. Mais ils sont aussi générateurs de sens. C'est le cas, par exemple, de la caractérisation. Selon que le voisin de votre photographe, dans la cour d'en face, est un assassin ou pas, le récit n'a pas le même sens.

Tous ces outils sont à votre disposition pour vous aider à traduire votre pensée et à rendre celle-ci accessible. Mais, avant de savoir quel outil utiliser et comment, il est nécessaire de savoir le sens que vous voulez créer, que ce soit localement ou généralement. Il est donc nécessaire de connaître votre intention, votre pensée. Comment pouvez-vous déterminer la caractérisation du protagoniste ou la réponse dramatique si vous ne savez pas ce que vous voulez raconter ? Dans l'exemple du photographe et de son voisin assassin, vous serez tenté de prendre le photographe comme protagoniste. Il est clair que cela fonctionne dans le premier cas (***Fenêtre sur cour***). Mais pas du tout dans le deuxième. Si la vie du voisin est ruinée par le photographe, le protagoniste – celui qui vivra le plus de conflit – sera plutôt le voisin. N'est-il pas préférable que le point de vue, le sens, la pensée, l'intention imposent le choix des outils plutôt que l'inverse ? En outre, le point de vue de l'auteur est un formidable agent de tri. Il est plus facile de garder ou d'écarter une idée (de conflit, de personnage, de scène, d'activité, etc.) quand on sait ce qu'on veut dire.

Trouver son intention générale

Le sens est partout dans une œuvre dramatique. On le trouve plus particulièrement dans :

- la *caractérisation* du protagoniste et son parcours.

- l'*objectif*. À la fois dans le contenu de l'objectif et dans la perception que le spectateur en a. Quand vous déterminez un objectif, local ou général, demandez-vous toujours si vous voulez que le spectateur donne raison ou non au détenteur de cet objectif. Souhaitez-vous que votre spectateur approuve l'objectif ? Souhaitez-vous que le spectateur espère une réponse dramatique positive ? Toutes les réponses sont valables. Simplement, cela ne sera pas vécu pareillement par le spectateur et donc ne créera pas le même récit.

- les *motivations*. Voler de l'argent pour s'acheter une troisième Ferrari n'a pas le même sens que voler de l'argent pour payer une opération des yeux à une pauvre aveugle (cf. ***Les lumières de la ville***) ;

- les *actions et les réactions*. Montrer des humains réagir de telle ou telle façon est forcément un discours sur la nature humaine ;

- les *fins* : climax, réponse dramatique, troisième acte. Si vous racontez l'histoire d'un adolescent, issu d'un milieu défavorisé, qui a pour objectif de sortir de la drogue, votre propos, c'est-à-dire le sens que vous donnez à votre récit, ne sera pas le même si l'adolescent atteint son objectif ou s'il ne l'atteint pas. Pages 281-282, je cite des œuvres dont la fin est remarquable et... signifiante ;

- les *paiements*. La préparation est un puissant générateur de sens. Un banal caillou (***Departures***), un simple miroir cassé (***La garçonnière***), un tout petit son de cloche (***La vie de Galilée***), peuvent signifier beaucoup de choses s'ils ont été soigneusement préparés ;

- la *comédie*. Toute la comédie est une invitation à lâcher prise ainsi qu'un discours sur les limitations humaines et sur la pertinence bien relative de notre libre arbitre. C'est pourquoi quand un critique dit du ***Dîner de cons*** « On rit mais on ne fait que rire », il est gravement à côté de la plaque. Il n'a rien compris

au film, comme on dit. Non seulement le rire est un remède qui mérite tous les honneurs mais, en plus, une bonne comédie est toujours un regard juste sur la vie et la nature humaine. Une blague, par exemple, est toujours signifiante. C'est pourquoi, il est vain de dire à quelqu'un qui s'est vexé : « Mais je blague ! C'était pour rire ! » Inconsciemment, les gens savent qu'il y a du sens derrière tout trait d'humour. À la rigueur, on pourrait reprocher à une bonne comédie d'inventer l'eau chaude et de dire toujours la même chose sur l'humain. Procès dangereux car cela fait trente siècles que les auteurs disent à peu près la même chose sur l'humain, que leur traitement soit sérieux ou comique. Quand James Cameron montre la lâcheté des uns et le courage des autres dans ***Titanic***, on peut lui reconnaître de faire un joli discours sur la nature humaine. On peut dire aussi qu'il montre ce que nous avons déjà vu dans ***Macbeth***, ***Platoon*** ou ***Le salaire de la peur***.

La difficulté de trouver son intention

Beaucoup d'auteurs ne cherchent pas à connaître leur intention, peut- être parce que cela demande courage et énergie. Non seulement cela peut faire peur de fouiller au fond de soi mais, en plus, trouver ses motivations profondes n'est pas toujours une entreprise aisée. Pour certains, c'est même extrêmement difficile. Cela prend parfois plusieurs années et plusieurs œuvres pour qu'un auteur réalise enfin ce qui le motive et ce qu'il raconte. Mais c'est aussi, pour nous auteurs, l'un des grands intérêts de l'activité narrative : arriver à mieux nous connaître.

Un truc peut s'avérer utile pour vous permettre de connaître votre intention générale : trouvez un dicton, un proverbe, qui résume ou illustre votre histoire. Ce n'est pas si ardu qu'il y paraît, puisqu'il existe un proverbe pour justifier tout et son contraire.

Autre truc : cherchez la scène qui résume ou illustre le propos de l'œuvre. Elle existe parfois. Dans ***C'était demain***, c'est la scène où Jack allume la télévision, montre à Wells les horreurs, les guerres, la violence de notre époque et lui dit : « *Je suis chez moi ici.* » Dans ***No man's land***, c'est la dernière scène et même la dernière image, terrible. Dans ***Victor Victoria***, c'est une scène de discussion entre Victoria (Julie Andrews) et King Marshan (James Garner), dans la chambre de ce dernier. Elle lui demande de la laisser continuer à se déguiser parce que c'est son seul moyen de travailler et d'être quelqu'un. Lui voudrait qu'elle arrête parce qu'il n'a pas envie qu'on le croit amoureux d'un travesti. La discussion tourne autour des problèmes d'image, du regard de l'autre, de la dualité féminité/virilité qui se trouve en chacun de nous. Cette scène résume tout le point de vue du film réalisé par Blake Edwards.

Il arrive que cette scène d'intention générale soit la plus difficile à écrire ou même que l'auteur l'esquive carrément, de façon inconsciente. En général, c'est parce que c'est dans cette scène que l'auteur est véritablement authentique ou vulnérable (ou les deux). Et cela fait peur de se mettre à nu, d'être vraiment soi-même. Mais cesser de tourner autour du pot et affronter cette scène est extrêmement bénéfique, pour l'œuvre comme pour l'auteur. Car rater le pot, c'est rater l'œuvre.

Qu'est-ce qu'une bonne histoire ?

Pour Lavandier, **une bonne histoire est une action humaine difficile**. Une bonne histoire est une action humaine difficile, admettons, mais quel outil permet de produire une action humaine difficile ? Avant d'entrer dans le concret de la méthodologie, il m'apparaît nécessaire de répondre à cette question importante et de donner quelques repères sur le motif de base du récit.

Objectif versus obstacles

Pour mettre au jour le motif de base de toute histoire, on peut au choix partir de la définition du mot « drama » ou s'intéresser à l'élément de base de la dramaturgie : le conflit. Dans les deux cas, on arrive au même résultat. « Drama » signifie « action » en grec. À la source de toute action entreprise par un organisme vivant, il y a une impulsion, un désir, un objectif, conscient ou inconscient. Cet objectif peut être, au choix, facile à atteindre ou difficile à atteindre. En fiction, un objectif facile à atteindre n'intéresse personne et ne raconte quasiment rien. L'objectif doit donc être difficile à atteindre. Le seul moyen de lui conférer ce statut est de l'opposer à des forces diverses et variées qu'on peut appeler des « obstacles ».

L'obstacle, lui, est un élément qui s'oppose à un mouvement, donc à une action, un désir, une envie, un objectif (conscient ou inconscient). Cet élément d'opposition peut être un objet, un animal, une personne, un élément naturel, un autre objectif, une qualité, un défaut, une émotion, etc. Mais on voit qu'il faut un objectif

précis pour conférer à un élément le statut d'obstacle. Un vent de force 5 est un obstacle pour quelqu'un qui veut jouer au ping-pong en extérieur mais le même vent de force 5 n'est pas du tout un obstacle pour un véliplanchiste aguerri. Pareillement, un mur peut être, selon les circonstances, un obstacle, une aide ou ni l'un ni l'autre. Un contrôleur de billets, agissant exactement de la même façon, sera un obstacle pour celui qui fraude, pas pour celui qui paie son transport. Imaginez maintenant que vous jouez au ping-pong en extérieur. Soudain, le vent se lève et se met à souffler à vingt nœuds. N'éprouvez- vous pas de la frustration ? Imaginez que vous êtes dans le train sans billet et que vous voyez arriver un contrôleur. N'éprouvez-vous pas une pointe d'anxiété ? Et quand le contrôleur vous dresse un procès-verbal, n'éprouvez-vous pas de la frustration ? Si vous répondez par la négative à ces trois questions, c'est que le vent et le contrôleur ne sont pas des obstacles pour vous, et donc qu'ils ne vous causent pas de conflit.

Une scène de ***L'enfer est à lui*** présente un conflit qui s'avère servir d'obstacle pour l'action. En prison, Cody (James Cagney) est informé que son évasion est organisée pour le soir même. C'est son objectif local. Quelques minutes plus tard, il apprend que sa mère vénérée est morte. Il vit un intense conflit statique. Fou de douleur, il se met à tout casser, frappe plusieurs gardiens et se retrouve en cellule disciplinaire pour un temps indéterminé, obstacle qui fait tomber à l'eau son projet d'évasion.

Les mécanismes fondamentaux comme conséquence

Qui dit objectif-obstacles dit logiquement personnage, caractérisation, conflit, protagoniste, enjeu, arène, structure en trois actes, incident déclencheur, climax, crescendo, question dramatique, suspense, unité et préparation.

- **Personnage** parce qu'un objectif ne se promène pas dans l'éther, il a forcément un propriétaire.

- **Caractérisation** parce que le personnage a des caractéristiques, une routine de vie, des besoins, des spécificités.

- **Conflit** parce que, comme nous venons de le voir, l'opposition objectif- obstacles génère du conflit.

- **Protagoniste** parce que le personnage qui vit le plus de conflit est celui dont on raconte l'histoire. On l'appelle le « protagoniste ».

- **Enjeu** parce que le protagoniste ne s'est pas donné cet objectif sans raison. Il a des motivations et quelque chose à perdre ou à gagner dans l'opération.

- **Arène** parce que, souvent, soit le protagoniste est issu d'un décor ou d'un univers signifiant, soit son objectif l'entraîne dans un décor ou un univers signifiant.

- **Structure en trois actes** parce que dès qu'un personnage adopte un objectif, il crée trois phases logiques : avant l'objectif, pendant l'objectif et après l'objectif. J'appelle ces phases « lancement-action-retombée ».

- **Incident déclencheur** parce qu'un objectif ne vient pas de nulle part. Il faut un événement pour le provoquer.

- **Climax** parce qu'un objectif n'est pas éternel. Il vient un moment où, soit le protagoniste atteint son objectif, soit il l'abandonne. Ce moment qui conclut le deuxième acte s'appelle en anglais le « climax ». En français, on pourrait dire la « grande scène de résolution ».

- **Crescendo** parce qu'en fiction, il est logique et efficace que les obstacles les plus forts soient placés à la fin.

- **Question dramatique** parce que le protagoniste et le spectateur se demandent si le protagoniste va atteindre son objectif.

- **Suspense** parce que si les obstacles sont bien dosés, ni trop faibles ni trop forts, la réponse dramatique est incertaine. Le spectateur est partagé entre espoir et crainte.

- **Unité** parce qu'un objectif donné engendre une action et une seule.

- **Préparation** parce que dès qu'un personnage déclare son objectif, il fait une double annonce, liée à la fois aux caractéristiques du personnage et à son objectif. Tout ce qui suit doit dépendre de cette gigantesque préparation.

Tous les organismes vivants, végétaux, animaux ou humains, sont programmés pour propager l'espèce. C'est l'un des grands buts inconscients de la vie. Or, dès qu'un organisme vivant entreprend quelque chose (consciemment ou inconsciemment) et que le résultat est incertain, on a de la dramaturgie : Est-ce que le super organisme passera la sélection naturelle ? Suspense... - Est-ce que la graine entraînée par le vent germera et donnera naissance à une plante ? Suspense… Est-ce que le bébé tortue à peine éclos en haut de la plage atteindra la mer sain et sauf ? Suspense… Est-ce que mon accouchement se passera bien ? Suspense… Est-ce que je gagnerai mon procès ? Suspense… Est-ce que j'arriverai à apprendre le piano ou la ferronnerie ? Suspense... - Est-ce que je vais obtenir une augmentation de salaire ? Suspense… Est-ce que j'arriverai à écrire un beau récit ? Suspense…

Chez l'être humain, le principe fonctionne également au niveau inconscient : Est-ce que je vais enfin comprendre que j'ai du mal à – cochez la case – lâcher prise, reconnaître mes torts, me mettre au travail, me poser, accepter l'imperfection, accepter la mort, respecter les autres, respecter mon corps, être authentique, etc. ? Suspense... Est-ce que je vais grandir, me transformer pour le meilleur ou, au contraire, laisser la barbarie qui est en moi s'exprimer et/ou se développer ? Suspense... Le principe fonctionne aussi quand nous nous identifions à un être humain, réel ou fictif, ou quand nous considérons que l'action de certains rejaillit sur nous. Est-ce que mon enfant réussira son examen ? Suspense... Est-ce que mon candidat favori sera élu ? Suspense… Est-ce que l'équipe que je supporte gagnera la coupe du monde ? Suspense… Est-ce que mon compatriote pris en otage à l'autre bout de la planète sera libéré ? Suspense...

Le début de l'histoire

Comment commencer une histoire ?

En plus de faire une première impression favorable au lecteur, le début d'une histoire doit généralement remplir certaines tâches narratives. Avant longtemps, une histoire doit présenter les personnages et les relations qu'ils entretiennent entre eux :
- *Présenter la situation sous-jacente et le début du conflit*
- Etablir le *ton, la voix et le point de vue* (son approche narrative)
- Etablir le *décor*
- Nous donner une *raison de continuer à lire*
- Le début d'une histoire donne au lecteur une idée du genre d'histoire qu'elle va être. Il énonce les *règles du jeu*.

Lorsque nous commençons à lire la nouvelle de Kafka, nous ne pensons pas : "Non, Gregor ne l'a pas fait. Les gens ne peuvent pas se transformer en cafards". Bien sûr que non. Nous acceptons plutôt la situation telle qu'elle se présente et continuons à lire. Pourquoi ? Parce qu'on nous le dit d'emblée. L'auteur fait une première impression qui dit : "Mon histoire met en scène un homme-cafard. Faites avec".

L'une des réponses à la question "Comment commencer ?" est donc de commencer par les informations dont le lecteur a le plus besoin pour apprécier - ou simplement croire - votre histoire. Le conseil correspondant est qu'il ne faut pas garder une information vitale secrète jusqu'à la fin de l'histoire. Parfois, les nouveaux auteurs aiment "surprendre" le lecteur à la fin avec des faits choquants. Les deux personnages sont en réalité un seul personnage aux personnalités multiples ! Toute l'histoire n'était en fait qu'un rêve ! Ce genre de "surprises" (je mets le mot entre guillemets parce qu'elles surprennent rarement) décevra tous les lecteurs, à l'exception des plus naïfs. Plutôt que d'induire le lecteur en erreur ou de le piéger, donnez-lui d'emblée les informations importantes. Faites en sorte qu'il se sente concerné, et continuez à partir de là.

Le début d'une histoire doit soulever des questions :

« Sur son chemin vers l'ouest, McRae prit une auto-stoppeuse, une jeune femme portant un sac en papier et un sac à main en cuir, vêtue d'un jean et d'un châle - qu'elle n'enleva pas, bien qu'il fasse plus de 90 degrés et que McRae n'ait pas d'air conditionné. Il conduisait une vieille Dodge Charger avec un mauvais système d'échappement et une longue fissure dans le pare-brise enveloppant. Il s'est arrêté pour elle et elle est montée directement, a posé le sac à main en cuir sur le siège entre eux et s'est installée avec un sac en papier sur ses genoux entre ses mains. Il venait de traverser le Texas depuis l'Oklahoma. C'était le troisième jour du voyage. »

Cette ouverture soulève un certain nombre de questions :
- Pourquoi McRae se dirige-t-il vers l'ouest ? Et pourquoi prend-il l'auto-stoppeur ?
- Qu'y a-t-il dans le sac ?
- Pourquoi ne veut-elle pas enlever son châle ?
- Sérieusement, qu'y a-t-il dans le sac en papier ? Il a déjà été mentionné deux fois. Elle le protège, c'est sûr. Il doit être important.

Établir les enjeux de l'histoire

Les lecteurs ont besoin d'une raison pour continuer à lire. Il doit voir assez rapidement pourquoi ce qu'il lit a de l'importance. Les enjeux d'une histoire sont ce qui rend l'histoire importante pour les personnages et pour le lecteur. Qu'est-ce que votre personnage principal a à gagner ou à perdre dans votre histoire ? Quel est l'enjeu pour lui ? Comment pouvez-vous introduire les enjeux au début de votre histoire ?

Le continuum de la motivation

J'enseignais ce concept depuis plusieurs années avant qu'un de mes étudiants ne lui donne enfin le nom qui a pris. Voici comment cela fonctionne. Pensez à votre propre vie et notez quelques attentes liées à des choses qui vous tiennent à cœur. Par exemple : Je m'attends à obtenir mon diplôme ce printemps. Je m'attends à acheter une nouvelle voiture une fois que ma vieille épave finira par rendre l'âme.

Allez-y. Notez-les. Maintenant, réfléchissez à vos espoirs : J'espère trouver un emploi lorsque j'aurai mon diplôme. J'espère pouvoir me permettre cette nouvelle voiture lorsque mon ancienne finira inévitablement par tomber en panne. Un désir plus fort qu'un simple espoir est un rêve. Quels sont vos rêves ? Je rêve qu'après avoir obtenu mon diplôme, je décroche un emploi de journaliste en affaires internationales pour un grand journal national. Je rêve de gagner une voiture. Les attentes se trouvent au centre du continuum. Les espoirs et les rêves se trouvent d'un côté. Regardons maintenant de l'autre côté. Quelles sont vos peurs ? J'ai peur de ne pas trouver d'emploi. J'ai peur de ne pas obtenir mon diplôme. J'ai peur que ma voiture tombe en panne et que je ne puisse pas en acheter une nouvelle. Que vais-je faire alors ? Pire que les peurs sont vos craintes : Je crains de redoubler à l'école. Je crains que ma voiture tombe en panne sur une route déserte au milieu de la nuit. Je crains de décrocher un super boulot mais qu'un de mes parents tombe malade, me forçant à abandonner soit mon emploi de rêve, soit mon parent. Pourquoi continuum ? Car nos sentiments nous motivent à agir. Plus nous ressentons fortement quelque chose, plus nous sommes motivés.

Graphiquement, le continuum de la motivation ressemble à ceci :

Craintes/Peurs - Attentes - Espoirs/Rêves

Maintenant, voici le point essentiel : les **histoires captivantes** (en d'autres termes, les histoires avec de grands enjeux) ont **tendance à se situer aux extrémités du continuum de la motivation**. Elles traitent du domaine des rêves et des craintes des personnages, plutôt que des simples attentes. Le client dans mon premier exemple s'attend à avoir du café et de la tarte aux pêches. Personne ne veut lire une histoire sur un homme qui s'attend à avoir, et qui soit accordé ou refusé, de la tarte. Cependant, l'homme dans le deuxième exemple redoute de rentrer chez lui pour la première fois en trente-cinq ans dans une maison vide, un fait qui rendra même la dégustation simple de tarte aux pêches chargée d'émotion. Les rêves et les craintes, bien qu'étant aux extrémités du continuum, ne sont pas opposés. L'opposé du rêve d'un lycéen d'être drafté en NBA (un rêve qui comprend la célébrité, la fortune et la possibilité de voyager dans le monde entier) n'est pas l'échec à être drafté en NBA. Au contraire, sa crainte est d'être complètement oublié, réduit à travailler dans le garage de son père le reste de sa vie, alors que son meilleur moment a été la nuit pendant le lycée où il a marqué trente-six points contre une équipe faible.

Commencer par rompre avec la routine

Imaginez une histoire qui commence ainsi : Lorsque le réveil sonne à 6h30, Phil appuie sur le bouton "snooze". Neuf minutes plus tard, comme tous les matins de la semaine, il appuie à nouveau sur le bouton. Finalement, il s'est levé de son lit et est allé se brosser les dents dans la salle de bains. Il prit une longue douche chaude, s'habilla avec son costume et sa cravate et descendit les escaliers pour se préparer un pot de son café préféré, un café aux noisettes. Il s'assit à la table de la cuisine et regarda par la fenêtre. Le soleil se levait à peine. Un gamin du quartier passa devant la maison à vélo, une pile de journaux sous le bras. Phil ne recevait pas de journal. Il lisait toutes les nouvelles en ligne. Après avoir vidé deux tasses de café, Phil enfila ses chaussures et quitta la maison. Il arrive au bureau onze minutes plus tard, comme d'habitude. Il salue ses collègues et entre dans son bureau, où il commence à consulter son courrier électronique. Phil était courtier en assurances et recevait des dizaines de courriels par jour - la plupart, semble-t-il, de clients en colère. Lorsqu'il a levé les yeux de son ordinateur, son collègue Sean se tenait dans l'embrasure de la porte, vêtu d'un costume de girafe.

QUESTION : Où commence cette histoire ?
Indice : Où l'histoire de Phil s'écarte-t-elle de sa routine habituelle ?

L'histoire de Phil ne commence pas avec la sonnerie du réveil. Les écrivains débutants confondent souvent le début de la journée d'un personnage avec le début de l'histoire d'un personnage. Ce n'est pas la même chose.

Un jeudi matin, Phil lève les yeux de son ordinateur pour découvrir son collègue, Sean, debout dans l'entrée, vêtu d'un costume de girafe.
"Qu'est-ce que je pense de quoi ?" demande Phil. Ou encore : "Hier, c'était un costume de gorille. La veille, c'était un éléphant. » La femme de Sean l'avait quitté pendant le week-end, et maintenant, toute la semaine, il était venu au bureau déguisé en l'un ou l'autre grand mammifère. Phil, qui avait toujours considéré Sean comme l'un des courtiers les plus ennuyeux de Midwest Insurance, n'arrivait pas à décider s'il était amusé ou agacé. Il avait des dizaines d'e-mails à renvoyer et d'appels à passer. Le temps, c'est de l'argent. Pourtant, il était toujours intéressant de voir un autre être humain s'ouvrir comme un œuf.

L'endroit où vous commencez votre histoire a beaucoup à voir avec son contenu. et où ELLE FINIRA !

Envisagez de commencer in medias res

Les histoires de Brockmeier et d'Alexie commencent toutes deux par le fait que le narrateur fournit les informations nécessaires au lecteur par le biais d'une exposition. C'est également ce que fait le troisième exemple de l'histoire du costume de girafe : « Hier, c'était un costume de gorille. La veille, c'était un éléphant. La femme de Sean l'avait quitté pendant le week-end, et maintenant, toute la semaine, il était venu au bureau habillé comme un grand mammifère ou un autre. »
Cependant, une histoire qui commence in medias res, "au milieu des choses", nous place au milieu des choses. L'habitude de commencer une histoire in medias res n'est pas nouvelle : Homère l'a fait dans *l'Iliade* et l'*Odyssée*. Plus récemment, George Lucas l'a fait dans le premier film de *la Guerre des étoiles*, dont on nous dit d'emblée qu'il s'agit de l'épisode quatre et qu'il se situe donc véritablement au milieu de l'histoire. La Guerre des étoiles commence par une scène de bataille palpitante avant que nous ayons la moindre idée de qui se bat ou de l'objet de la bataille. Parce que les personnages et la situation ne nous ont pas encore été présentés, une histoire qui commence in medias res provoque souvent une confusion momentanée. Mais elle a l'avantage d'être urgente et, si elle est bien menée, elle peut générer chez le lecteur un sentiment étrangement satisfaisant de ne pas être tout à fait en phase avec l'histoire.

La plupart des films d'action et d'aventure commencent in medias res parce qu'il faut accrocher le spectateur avec quelque chose d'immédiatement palpitant. Les *Aventuriers de l'arche perdue* commence avec Indiana Jones qui échappe habilement à une grotte piégée, vole un énorme bijou, puis court comme un fou lorsqu'un bloc de pierre géant menace de l'écraser. À ce stade, nous ne savons rien des personnages ni de l'intrigue, mais nous sommes intrigués parce que les événements eux-mêmes sont si captivants.

Une histoire qui commence in medias res devra éventuellement fournir les pièces manquantes. Le lecteur (ou le spectateur) n'acceptera de rester confus qu'un certain temps avant de se sentir frustré. La deuxième scène des Aventuriers de l'arche perdue montre Indiana Jones de retour sur un terrain plus sûr, à l'université où il enseigne l'anthropologie. Dans cette deuxième scène, nous apprenons toutes les informations nécessaires qui auraient été fournies d'emblée dans une ouverture de type « il était une fois ».

Quel point de vue choisir ?

Savoir ce que l'on veut écrire n'est pas la même chose que de savoir de quel point de vue on va le raconter. Votre choix influencera pratiquement tous les autres aspects de votre histoire, tout comme votre version du premier jour d'école est sans doute différente de celle de votre professeur.
Quelques éléments à prendre en compte : " Qui a le plus d'intérêt ? Qui a le plus à gagner ou à perdre ?
Le personnage qui s'investit le plus dans l'issue de votre histoire pourrait bien être le personnage naturel à désigner comme point de vue.

D'autre part, certains personnages ne font pas spécialement de bons narrateurs, comme les très jeunes enfants ou ceux dont les perspectives ou les capacités de communication sont extrêmement limitées. Un personnage de point de vue qui est (1) délirant, (2) ivre ou (3) un chien présente des défis extrêmement difficiles à surmonter. Dans le roman The Great Gatsby, Gatsby ne raconte pas sa propre histoire. Il n'est pas mauvais, mais il ne peut pas raconter d'autres informations pour transmettre sa propre histoire, parce qu'il n'aurait ni les mots ni la perspective. (Nick Carraway raconte l'histoire de Gatsby parce que Nick possède les compétences narratives et interprétatives qui manquent à Gatsby, ainsi que la capacité de changer. Votre histoire porte-t-elle moins sur un seul personnage que sur plusieurs personnes ou une communauté ? Si c'est le cas, il est préférable de raconter votre histoire à partir du point de vue de plusieurs personnages.

D'autres informations à communiquer le plus tôt possible…

Au début de votre histoire, probablement dans la première ou les deux premières pages, il est généralement judicieux de fournir quelques informations de base sur les personnages :

- Le nom de votre personnage principal. Oui, certaines histoires ne nomment jamais leurs personnages, utilisant " il " ou " elle " ou " l'homme " ou " la femme " tout au long de l'histoire. L'histoire d'Ernest Hemingway "La colline comme les éléphants blancs" est un exemple couramment cité. Toutefois, la décision de ne pas nommer votre personnage doit être une décision et non un oubli. En général, les lecteurs aiment connaître le nom des personnages d'une histoire, et le fait de ne pas les nommer ne les rendra pas plus universels.

- Le sexe du personnage principal. Il peut être très déstabilisant pour un lecteur de supposer que le personnage principal d'une histoire est une femme et d'apprendre, à la page 9, qu'il s'agit d'un homme.
- Les relations de base entre les personnages.

Une histoire qui commence

Quand la routine de votre personnage est-elle interrompue ? Quels sont les enjeux de votre histoire ? Quelles sont les informations clés qui doivent être révélées ? Quels sont les avantages de commencer soit par "il était une fois", soit par "in medias res" ? Une fois que vous aurez réfléchi à ces questions, vous serez sur la bonne voie pour faire une première impression forte et très favorable. Chaque fois que vous travaillez sur une nouvelle histoire, gardez à l'esprit que le début pourrait bien changer. Au fur et à mesure que vous écrivez, vous comprenez de miLeOTeux en mieux votre propre histoire, ce qui nécessite de repenser le début. Il se peut que vous changiez le point de vue ou que vous passiez du présent au passé. Vous pouvez changer la voix, la rendre plus ou moins formelle. Parfois, le début - la première page ou la première section - restera inchangé jusqu'à la version finale. Mais ce n'est peut-être pas le cas. Il se peut que vous finissiez par utiliser la première tentative ailleurs dans l'histoire, ou qu'elle doive être complètement supprimée une fois que vous vous serez rendu compte qu'un début différent serait meilleur. Cependant, vous apprendrez toujours quelque chose sur votre histoire grâce à cette première tentative, de sorte que l'effort n'est jamais gaspillé.

La bonne nouvelle de l'écriture de fiction, c'est que vous pouvez revenir sur vos décisions au fur et à mesure que vous avancez dans votre travail. Rien n'est irréversible. Rappelez-vous : Nous ne faisons pas de chirurgie. Nous ne désamorçons pas des bombes. Si nous faisons un faux pas, personne ne va mourir. En fait, nous ferons des faux pas, c'est garanti. La plupart du temps, il ne s'agit pas de faux pas. Ce sont des étapes nécessaires - c'est-à-dire des parties nécessaires d'un processus créatif.
Alors, commencez déjà votre histoire !

Comment commencer une histoire ?

Il y a 3 solutions :

- **Juste avant le début** : *statu quo* des principaux protagonistes avant que ne surviennent l'évènement déclencheur. Il s'agira de montrer leur état émotionnel avant l'évènement. Il s'agit d'arriver à pondre une scène dynamique qui illustre le climat émotionnel d'une personnage. Juste avant que les mauvais temps ne commencent, les moments forts, difficiles. Exemple : si on raconte un licenciement, on commence juste avec. Quelle était sa vie avant le licenciement, qu'est-ce qui a changé ? Exemple : Hemingway commence *le vieil homme et la me*r la vieille du jour où il part pêcher le poisson (situation statu quo), Flaubert commence quand Charles est marié à sa première femme, avant la rencontre d'Emma, Lolita Nabokov donne la biographie de Humbert avant de nous montrer Lolita.

- **Juste au début :** Si vous choisissez de ne pas commencer avant le début vous devrez présenter et le personnage et le dilemme, puis informer le lecteur du statu quo plus tard. Exemple : l'histoire commence au moment exact du licenciement.

- **Juste après le début** : On le voit par exemple porter une boite en carton dans la rue. Or, le problème ici c'est qu'on ne connait pas le personnage avant le licenciement et on manque un évènement dramatique. La scène pourrait être racontée en flashback, mais comme on connait déjà l'issue, elle n'aura pas le même impact et une grande partie de la tension et du suspense auront disparut.

Peu importe la manière, vous devez veillez à ce que l'ouverture soit excitante, prometteuse d'excitation, intrigue le lecteur, le captive. Elle doit laisser présager certains éléments du conflit que l'on retrouvera dans l'intrigue principale ou une intrigue secondaire, elle doit apporter même sous forme métaphorique un indice du thème. Elle doit annoncer le problème auquel le personnage sera confronté ou les problèmes qui l'attendent, l'atmosphère doit être établie, un décor planté, les protagonistes présentés (se fier à son corps plutôt qu'à sa tête).

Un outil de l'entrée est **l'accroche** : il s'agit d'ouvrir l'histoire pour que le lecteur poursuive sa lecture, hameçon, le premier paragraphe. Ici, on doit susciter l'intérêt en créant une atmosphère, une ambiance.

L'hameçon peut remplie au moins 8 fonctions :

- Nommer un personnage du roman
- Révéler au lecteur un éléments important de l'histoire
- Montrer au lecteur un aspect particulier du caractère d'un personnage
- Illustrer une attitude d'un personnage
- Dévoiler la façon dont fonctionne l'esprit du narrateur
- Divulguer un indice ou un élément de l'intrigue ou un détail annonciateur
- Attiser l'intérêt du lecteur
- Produire un effet mystérieux ou générateur de suspense

Si on commence par un dialogue, cela plonge le personnage directement dans l'action.

On peut aussi utiliser des structures narratives telles que :

- **Narrations parallèles** : sont des histoires parallèles séparées racontées tour à tour par des personnages différents, on voit leurs différentes perspectives d'un même évènement, certaines choses arrivent à un personnage qui ne fait pas partie du récit d'un autre personnage, bien qu'il existe un chevauchement.

- **Le passage de bâton** : la narration semble être une course relais avec 3 coureurs. Exemple *Frankenstein, Mary Shelley*.

- **Les poupées russes (récit enchâssé)** : consiste à emboiter des histoires dans des histoires. Cette technique n'est pas facile à manipuler, mais ses résultats lorsqu'ils sont maîtrisés sont surprenants. On peut utiliser un cadre dans lequel l'histoire est racontée à un personnage, par un autre personnage. De temps en temps, on peut revenir à l'histoire de celui qui raconte les évènements. Exemple : *Wuthering Heights, Emily Brontë* ou *L'assassin aveugle, Margaret Atwood*.

Faire bon usage du temps dans la narration est primordial. **Toutes les histoires se déroule dans le temps**. Certaines histoires racontent une vie entière, de la naissance à la mort. Les histoires longues peuvent même se dérouler sur plusieurs générations, avec évidemment des intervalles entre elles.

Vous avez également la possibilité d'organiser le temps dans une œuvre de fiction. Vous pouvez commencer au début et avancer, vous pouvez sauter entre le passé et le présent, ou vous pouvez sauter dans le futur ; vous pouvez même raconter une histoire à l'envers. Dans la science-fiction, vous avez également la possibilité d'explorer le voyage physique dans le temps et l'avenir lointain.

Le cadre temporel

Comment organiser le temps dans le récit ?

1. **Le récit linéaire** est le plus simple, l'histoire commence au début, généralement par un évènement dramatique et se poursuit jusqu'à la fin. Ici, possibilité de planifier les éléments principaux sur une ligne du temps.

2. **Les sagas et les vies** (19ème) : pas besoin de connaître tous les détails, seulement les plus importants. Souvent partie la plus important milieu de vie du personnage. Exemple : *Barry Lindon, Thackeray, Copperfield, Dickens.*

3. **24 heures seulement**, utilisent des flashback et des souvenirs : *Ulysse de James Joyce, Mrs Dalloway, une journée sans vie de Soljenistine* (une journée dans un goulag).

4. **Utiliser une double narration** : une au présent dans le présent, une autre passé dans le passé, parfois une partie plus intéressante que l'autre.

5. On peut choisir de **regarder dans le passé** : les choses semblent meilleures lorsqu'on regarde en arrière, les étés plus longs et chauds, plus amical = nostalgie. Soit fait frissonner. Pulsion de l'être humain de regarder en arrière, naturel que les personnage ait envie de raconter leur passé. **Utiliser des flashback** : déplacements temporel courant dans la fiction. Pour être plus efficaces doivent être courts. Inclure l'élément déclencheur du flashback et revenir dans le présent à la fin. Un flashback à l'intérieur du flashback est trop confus. Le flashback est l'outil le plus mal utilisé et le plus galvaudé de l'écriture romanesque. Les lecteurs sont totalement absorbés par ce qui se passe ensuite. C'est ainsi que la magie de la narration opère. L'auteur suscite l'intérêt du lecteur pour un personnage et une situation, plonge les personnages dans un conflit, et bientôt le lecteur est pris dans la vie des personnages. Le lecteur est impatient de découvrir comment va se terminer le pétrin dans lequel l'auteur a plongé ses personnages. Supposons que Sam Smoot, votre héros, soit enfin parvenu à surmonter sa dépendance à l'héroïne. Il est entré dans un programme de réhabilitation. Sa femme a annulé le divorce - peut-être. En tant qu'auteur, vous décidez que c'est peut-être le bon moment pour revenir en arrière, à l'époque où Sam avait quatre ans et était tombé de la balançoire, parce que ce traumatisme est à l'origine de toutes ses insécurités, et vous pensez que le lecteur serait fasciné. Vous écrivez donc un magnifique flashback. Que se passe-t-il ? Le lecteur arrive au flashback et saute le pas pour découvrir la suite dans le "maintenant" de l'histoire, ou bien il jette le livre à la poubelle. Sam, âgé de quatre ans, n'est pas le Sam de quatre ans n'est pas le Sam qui nous intéresse. C'est aussi simple que cela. Les lecteurs trouvent la plupart des flashbacks intolérables. Pourtant, beaucoup d'écrivains néophytes font des flashbacks comme des fous. Pourquoi ? Personne d'autre que le Créateur de l'Univers ne le sait avec certitude, mais il y a une réponse probable : ils trouvent que les conflits dans le "maintenant" de l'histoire génèrent de l'anxiété en eux-mêmes. Les écrivains s'identifient à leurs personnages tout comme les lecteurs, voire davantage. Le fait de mettre ses personnages en conflit crée une tension chez l'écrivain parce qu'il s'identifie fortement à eux. Il devient anxieux. Pour se soulager, certains écrivains se lancent dans un flashback où les conflits du "maintenant" de l'histoire n'ont pas encore surgi, et où les conflits du flashback n'ont pas de conséquences parce que dans le "maintenant" de l'histoire, ils appartiennent au passé. L'auteur peut se détendre. En d'autres termes, le retour en arrière est un artifice que les écrivains stupides utilisent pour éviter les conflits. L'une des raisons pour lesquelles les écrivains pensent que c'est acceptable est Sigmund Freud. Freud a enseigné au monde entier que les expériences traumatisantes vécues pendant l'enfance expliquent le comportement névrotique des adultes. Depuis que Freud a exposé sa théorie, les écrivains analysent psychiquement leurs personnages. Au début, les lecteurs ont été fascinés par les informations sur les personnages que l'on pouvait trouver dans leur passé. Mais la psychanalyse n'est plus un phénomène nouveau. Les lecteurs ne sont plus impressionnés par un éclair de perspicacité freudienne. Alors, demandez-vous, quand savez-vous qu'un flash-back est absolument nécessaire ?

   Il est nécessaire si votre personnage est sur le point d'être **plongé dans une situation où il agira contrairement à ce qu'il a fait jusqu'à ce moment de l'histoire**. Supposons qu'un personnage se montre toujours très fort avec les femmes, mais qu'il le fait uniquement parce qu'il est vraiment timide et qu'il cache le fait qu'il est incapable d'être performant au lit avec les femmes. Or, ce personnage est amoureux d'une femme. Des problèmes l'attendent, mais la seule façon de les rendre crédibles est de **montrer au lecteur la mauvaise expérience qui est à l'origine du problème du personnage**. En d'autres termes, l'action antécédente doit être pertinente pour l'histoire en cours. Si le narrateur se

contentait d'en parler au lecteur, ce dernier pourrait être sceptique et se demander s'il n'est pas en train d'écrire un roman. Le lecteur pourrait être sceptique et soupçonner l'auteur d'inventer de façon mélodramatique la réticence du héros. Le flash-back est donc le seul moyen convaincant de révéler cette facette du personnage. Il peut également s'avérer nécessaire lorsque, dans le cours de l'histoire, le personnage est antipathique, détestable ou révoltant, et que l'auteur souhaite le rendre moins sympathique, voire le rendre admirable.

Exemple : *Le fantôme de Noël, Dickens*, par exemple, a fait bon usage de la technique du flash-back dans Un chant de Noël, lorsque le fantôme de Noël passé a forcé Scrooge à examiner sa vie. En utilisant le conflit avec le fantôme au début de l'histoire, Dickens a pu maintenir son lecteur captivé par un conflit croissant tout en examinant les scènes de flash-back qui ont façonné le caractère de Scrooge. Sans ces flashbacks, le lecteur ne comprendrait jamais comment Scrooge est devenu un tel avare, et la sympathie croissante du lecteur pour Scrooge ne serait pas aussi grande qu'elle l'est à la fin de l'histoire. Dickens aurait-il pu mettre cela en évidence sans utiliser de flashbacks ? Il aurait peut-être pu demander à Scrooge d'implorer la pitié du fantôme au début du roman. Scrooge aurait pu prétendre être un enfant maltraité dont la mère est morte en le mettant au monde et dont le père au cœur froid ne lui a jamais pardonné. Mais une telle plaidoirie aurait pu sonner creux au vu de l'insensibilité avec laquelle Scrooge traite le reste de l'humanité. De toute évidence, Dickens avait besoin de montrer Scrooge comme un jeune garçon pour permettre au lecteur de compatir à sa solitude, et le seul moyen d'y parvenir efficacement était de le faire sur scène, dans un flashback.

Avant d'opter pour un flashback, **demandez-vous si vous pouvez avoir le même impact sur votre lecteur par le biais d'un conflit dans le présent du roman**. Si la réponse est non, alors le flashback est nécessaire, mais n'oubliez pas que dans le flashback, tous les principes d'une bonne narration dramatique qui s'appliquent dans le présent de votre histoire - **des personnages bien étoffés, un conflit croissant, des conflits internes**, etc.

Le début et la fin d’une histoire sont éminemment liés.

La fin de l'histoire

Comment terminer une histoire ?

Lorsque nous lisons une histoire qui "réussit son atterrissage", nous le savons aussi. Chaque mot semble juste. Une fin solide clôt simultanément et ouvre l'histoire. Elle clôt l'histoire dans le sens où le conflit principal a été résolu de manière provisoire, sinon définitive. Une fin solide ouvre également l'histoire dans la mesure où son monde continue de vivre ou de résonner dans notre esprit même après avoir terminé la lecture. Je ne suis pas gymnaste. Si vous me lanciez en l'air et me faisiez tournoyer, je suppose que j'aurais peut-être de la chance et atterrirais sur mes pieds. Plus probablement, je tomberais sur la tête ou le dos et je finirais à l'hôpital. De la même manière, il est difficile de trouver par chance la bonne fin pour une histoire. Les nouveaux écrivains peuvent choisir d'être consolés ou alarmés par le fait que les écrivains expérimentés ont souvent du mal avec la fin de leurs histoires. Dans une interview accordée à la Paris Review en 1956, Ernest Hemingway a déclaré qu'il avait réécrit la fin de son roman "L'*Adieu aux armes*" trente-neuf fois avant d'en être satisfait.

- Interviewer: Y avait-il un problème technique ? Qu'est-ce qui vous avait bloqué ?
- Hemingway : Trouver les bons mots.

Le défi. Vous avez écrit plusieurs milliers de mots, et maintenant il est temps de conclure les choses. Une bonne fin, comme vous l'avez probablement remarqué en lisant d'autres histoires, est à la fois inattendue et inévitable. Elle est inattendue dans le sens où vous n'avez pas anticipé qu'elle se déroulerait exactement comme elle le fait ; elle est inévitable dans le sens qu'après l'avoir lue, vous pensez, bien sûr ! Compte tenu de ce personnage dans cette situation, c'est la seule façon dont l'histoire aurait pu se terminer. Pour ajouter une exigence assez vague à cela : une bonne fin donne l'impression d'être une fin. Pour utiliser à nouveau ce mot, **elle résonne**.
L'inattendu, l'inévitable et la résonance - cela peut sembler être une grande demande. N'oubliez cependant pas que les écrivains de fiction ont un luxe que les gymnastes compétitifs n'ont pas : la révision. Nous pouvons continuer à travailler sur cet atterrissage unique - le façonner, le remodeler, le reconcevoir si nécessaire - aussi longtemps que nécessaire jusqu'à ce que nous nous sentions prêts à impressionner le juge russe.

Stratégies pour terminer votre histoire

Gardez à l'esprit que ce qui suit sont des stratégies, pas des astuces, et certainement pas des règles. Cependant, elles démontrent comment d'autres écrivains amènent leurs histoires à une fin émotionnellement et intellectuellement satisfaisante.

- Pour la fin, regardez le début
- Regardez vers l'avenir : Une fois, quand j'avais du mal à terminer une histoire, mon professeur m'a suggéré d'imaginer mon personnage principal dans cinq ou dix ans. Je devrais imaginer sa vie dans les moindres détails possibles, et bien que je n'écrirais pas réellement ce futur dans l'histoire, je devrais envisager d'orienter la fin de l'histoire dans cette direction. Néanmoins, la fin d'une histoire peut et doit souvent commencer à révéler quelles sortes de défis attendent votre protagoniste.
- Considérez ceci : Vous l'avez peut-être déjà écrit. Dans le but de nous assurer que le lecteur comprend nos histoires, nous incluons parfois plus que nécessaire à la fin, peut-être même beaucoup plus. Si vous vous retrouvez à la fin d'une histoire en train d'écrire soudainement une scène se déroulant dans un tout nouveau cadre, ou en sautant dans le temps de plusieurs mois ou années, demandez-vous si ces grands sauts sont nécessaires.
- Le problème pourrait ne pas être la fin. Lorsque vous avez du mal à trouver la bonne fin, le problème pourrait résider ailleurs. La fin, au lieu d'être le problème, pourrait simplement être le symptôme du véritable problème, à savoir que vous ne comprenez pas encore assez bien votre propre histoire.
- De temps en temps, prenez du recul et posez-vous les questions que nous posons lorsque nous lisons comme un écrivain : De quoi parle l'histoire ? Quelles sont ses questions centrales ? Que veulent les personnages ? Que craignent-ils ? Si vous n'en êtes pas sûr, il se peut que vous ayez besoin de réviser certaines parties de votre histoire pour mettre davantage en avant ces questions.

La fin d'une histoire a presque toujours des **implications thématiques** ; par conséquent, tant que nous ne connaissons pas les préoccupations thématiques de notre histoire - en fin de compte, de quoi parle réellement l'histoire - nous ne saurons pas si nous nous dirigeons vers la bonne fin. Vous n'avez pas besoin d'écrire votre

histoire du début à la fin. Si une fin vous vient en cours de route, n'hésitez pas à l'écrire. Ou peut-être qu'une scène finale ou une image finale vous vient même plus tôt, dès le début de la rédaction du brouillon. C'est formidable, écrivez-la. Vous pourriez changer d'avis sur la fin une fois que davantage de l'histoire sera écrite (soyez toujours ouvert à la révision - pensez à Hemingway !), mais au moins une partie de ce que vous avez écrit sera utile. Certains écrivains, en commençant une nouvelle histoire, n'ont aucune idée de comment elle pourrait se terminer. D'autres ont une idée claire de comment leurs histoires se termineront avant même de commencer à écrire le premier mot. Soyez ouvert à votre propre processus créatif.

Le scénario, l'intrigue ou la structure du récit

« Une pièce doit finir, et finir à son plus haut point d'intensité »

Arthur Miller

« Le lecteur doit être fasciné avant tout par cette idée : je veux savoir comment ça va finir. (…) Toute la poésie, tout le sens du film reposent sur cette voie, celle de la narration. (…) Cela s'est perdu par ignorance technique, mais aussi par une sorte d'orgueil ou d'arrogance chez quelques jeunes auteurs qui pensent que les règles de la narration, c'est quelque chose qui abaisse le niveau de l'oeuvre. »

Furio Scaparelli

« Seuls les quelques individus qui, dans leur histoire, arrivent à ne pas laisser en eux mourir l'enfant réussissent à créer quelque chose »

Françoise Dolto

Le scénario (de l'italien : scenario) est un document écrit par un ou plusieurs scénariste qui expose de manière détaillée les évènements et les situations d'une oeuvre audiovisuelle (film, téléfilm, épisode de série, jeux vidéos, etc.). Il peut être original ou l'adaptation d'une pièce culturelle déjà existante (roman, nouvelle, pièce de théâtre). Au sens large, on désigne par « scénario de roman » les **dossiers de préparation « où la fiction est d'abord racontée sous une forme programmatique »** (programme, projet structuré). Le terme veut dire à l'origine « décor théâtral », mais aussi « canevas de mise en scène » et était utilisé par la Commedia dell'arte.

Dans le scénario, y sont décrits :
- l'action
- les personnages
- les décors
- les dialogues
- les accessoires
- l'enchainement des plans.

Il s'agit d'un exposé détaillé des évènements et des situations du film. Il permet lors du tournage de définir quels sont les plans qui doivent être tournés, quelles répliques doivent être dites. Le scénario suit les étapes des poches, synopsis, séquences.

Les théoriciens ont tenté, depuis Aristote, de donner une méthode à la structure des histoires, on va retrouver :
- Les trois actes
- L'intrigue en 5 étapes
- Le voyages du héros
- L'anatomie du scénario selon John Truby
- Les 11 étapes modèles selon John Selbo
- Ou encore Save the cat
- …

Plusieurs types de structures :

La structure en 3 actes :

1. Acte 1 : état actuel des choses, introduction des personnages, précision des lignes directrices + évènement déclencheur, conflit apparent et enjeux. L'acte 1 se termine sur un premier noeud dramatique qui vient soit compliquer la situation, soit la renverser.

2. Acte 2 : l'action monte, les conflits s'aggravent, la tension s'intensifie. Les confrontations se produisent, des crises surviennent. Au cours du deuxième acte : point culminant du roman, l'action explose.

3. Acte 3 : résolution, le statut quo des personnages a changé, nouvelles alliances, relations, connaissance

L'intrigue en 5 étapes : composantes structurelles majeurs d'une histoire

- *Accroche* : attirer l'attention du lecteur, l'amener à se demander ce qu'il va se passer. Le lecteur doit être explosé à un conflit, des émotions, de l'excitation, des embrouilles, du suspense, du mystère, un drame ou intérêt humain. Elle doit amener à anticiper l'un de ces éléments. L'auteur présente ses personnages en créant ou appelant un évènement déclencheur préalable qui provoque une rupture dans le statu quo des personnages principaux il commence à évoquer le conflit qui mènera au

- *Premier noeud dramatique* de l'intrigue (rebondissement qui survient généralement vers le 1er quart du livre) Quel que soit ce premier pivot, il impliquer un revirement de l'histoire, soudain propulsée en avant. Parfois, implique un changement de scène, nouvelle direction

- *Deuxième noeud dramatique* : achète la phase de compensation, voyage vers le point culminant, les tensions sont au maximum, le protagoniste doit prendre une décision sur ce qu'il va faire pour régler la situation.

- *Le point culminant de la narration* : le protagoniste décide. Ex : la femme trompée quitte son mari. La décision implique un risque : mental, physique, émotionnel ou psychologique. C'est la seule option qui reste. Pour les Grecs, le point culminant émotionnel de l'histoire était censé procurer la catharsis, une détente émotionnelle. Ce que nous recherchons, c'est la satisfaction, une raison d'avoir lu l'histoire.

- Les dernières pièces se mettent en place pendant *le dénouement,* se nouent les derniers fils épars. Les explications données, les analyses faites. L'intrigue atteint sa conclusion, satisfait le désir logique du lecteur dans un monde illogique.

Le voyage du héros :

Acte 1 : monde ordinaire, appel de l'aventure, refus de l'appel, rencontre des mentors, passer le seuil + un jour commun, aide super naturelle, ventre de la baleine.

Acte 2 : tests, alliés, ennemis, approche de sa grotte intime, épreuve suprême - récompense + chemin d'épreuve, rencontre avec les dieux, la femme comme tentatrice, apothéose, le bienfait ultime.

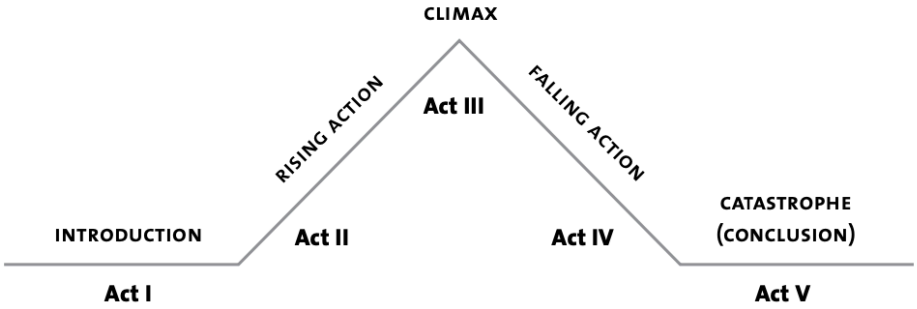
Acte 3 : le chemin du retour, résurrection, l'élixir - sauvage de l'intérieur, liberté de vivre.

Ces méthodes relèvent essentiellement des mêmes approches. Chaque écrivain pourra donc trouver celle qui l'aide, lui convient, tout en autonomie (pas besoin d'y rester coller). Ce sont des formes pas des formules !

La structure de l'histoire classique et la pyramide de Freytag sont souvent mentionnées dans les discussions sur la structure des récits. Gustav Freytag (1816-1895) est la personne couramment référencée, bien qu'il n'ait ni écrit de nouvelles ni écrit à leur sujet. Son intérêt principal résidait dans les pièces de théâtre, en particulier les tragédies de l'Antiquité grecque et de Shakespeare. Dans son livre de 1863 intitulé "Technique du drame", il décrit la forme que prennent de nombreuses pièces de théâtre :

- Une introduction établit le temps et le lieu de l'action, présente les personnages et leurs relations, crée l'ambiance et introduit une complication.
- L'action montante complique de plus en plus le drame, conduisant au point culminant.
- Le point culminant représente l'apogée de l'action montante, aboutissant à un point de non-retour.
- La phase de l'action descendante montre les conséquences de la scène culminante.
- La catastrophe (rappelez-vous, Freytag s'intéressait aux tragédies) équivaut à la conclusion, montrant que la vie a irrémédiablement changé.

Graphiquement, la pyramide de Freytag ressemble à ceci :



La pyramide de Freytag est souvent utilisée pour décrire la structure des récits classiques, y compris les nouvelles et les pièces de théâtre. Elle aide les auteurs à organiser leurs histoires en introduisant des éléments, en développant des complications, en atteignant un point culminant, en montrant les conséquences et en concluant l'histoire de manière satisfaisante.

La causalité

Dans son livre de 1927, *Aspects of the Novel*, E. M. Forster illustre de la manière suivante la différence entre une histoire (une série d'événements classés par ordre chronologique) et une intrigue (une série d'événements causals) :

- Le roi est mort, puis la reine est morte. [histoire]
- Le roi mourut, puis la reine mourut de chagrin. [parcelle]

Ce qui fait de la deuxième phrase une intrigue, et bien plus intrigante que la première phrase, c'est que les deux décès sont liés – et pas seulement par le fait que deux membres de la même famille meurent. Au contraire, la première mort provoque la seconde. Cela nous fait nous interroger sur cette reine. Peut-on vraiment mourir de chagrin ? Quels sont les symptômes? Nous nous interrogeons également sur le roi, dont le lien avec la reine était évidemment si fort que sa disparition entraîne directement la sienne.

Trouver un équilibre

Souvent, les histoires écrites par de nouveaux auteurs manquent de causalité suffisante. Un événement se produit, puis un autre, puis un autre. Chacun peut être bien écrit, mais les lecteurs perdent rapidement intérêt pour une série d'événements séquentiels (le roi meurt, puis la reine meurt) si ces événements ne sont pas liés par des connexions causales. Le manque de causalité est la raison pour laquelle nous nous ennuyons généralement devant les rêves des autres. « Donc, je marchais le long d'une route de campagne en sous-vêtements, puis une tortue a commencé à chanter des chansons des Beatles, et puis mon téléphone portable s'est transformé en fourgon. » Comme n'importe quoi peut arriver dans un rêve à n'importe quel moment pour n'importe quelle raison, ou, plus probablement, pour aucune raison du tout, les rêves ne font généralement pas de récits captivants pour personne, sauf peut-être pour le psychanalyste.

Les trois actes (selon Lavandier)

Une oeuvre narrative raconte les tentatives d'un protagoniste pour atteindre un objectif général, cet objectif doit être connu du lecteur et il peut difficilement être connu dès les premières secondes de l'oeuvre, alors il est logique de découper une oeuvre en trois parties (3 actes) :

1. Avant que l'objectif soit perçu par le lecteur
2. Pendant l'objectif
3. Après l'objectif

Cette division a connu plusieurs appellations :
- « protase-épitase-catastrophe » (Aristote)
- « ouverture-développement-finale » (Zeami)

- « naissance du conflit-choc et paroxysme-conciliation » (Hegel)
- « Dites ce que vous allez faire ; faites-le ; dites que vous l'avez fait » (Frantisek Daniel)
- « lancement-action-retombée » (Lavandier).

Le principe : début, milieu, fin.

Le premier acte : tout ce qui se passe avant que l'objectif du protagoniste soit clair (consciemment ou inconsciemment) dans l'esprit du spectateur. Moment vécu comme une sorte de déclic par le spectateur, moment où le protagoniste définit son objectif.

+ **Évènement déclencheur**.

Le deuxième acte : contient les tentative du protagoniste pour atteindre son objectif. C'est ce qu'on appelle « l'action ». C'est la partie la plus longue de l'oeuvre. Elle se termine logiquement au moment où il n'y a plus d'objectif, soit parce que le protagoniste l'a atteint, soit parce qu'il l'a abandonné. C'est à dire au moment où nous est donnée la réponse dramatique et où le suspense (au sens large) disparaît. Attention, si la réponse dramatique est négative (le protagoniste n'atteint pas son objectif), elle doit l'être définitivement (clairement).

+ **Climax (noeud dramatique le plus important)**

Le troisième acte : la volonté farouche d'un individu à faire quelque chose met en branle tout un univers et laisse des traces. Le troisième acte décrit les dernières conséquences de l'action. Parfois, il donne une idée de ce que les personnage vont devenir. C'est le moment de décompression.

Le noeud dramatique : est un évènement qui fait rebondir l'action, qui apporte une pièce à l'édifice narratif. Il en est de minuscules comme de majeurs. Souvent, il conclut ce qui précède et appelle ce qui suit. Un récit va de noeud dramatique en noeud dramatique. Il est, souvent, un obstacle pour le protagoniste, mais pas toujours. Ce peut perte une information importante qui altère la course du protagoniste sans la gêner.

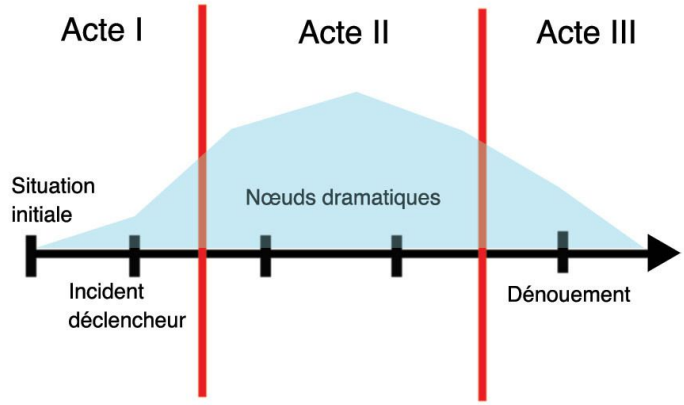
Dans les oeuvres dramatique, on va retrouver **le climax** : c'est le noeud dramatique le plus important d'un récit, logiquement l'obstacle le plus fort (le mur le plus haut). C'est l'évènement final, il apporte une réponse définitive à la question dramatique. Il arrive à la fin du deuxième acte qu'il conclut. C'est souvent le moment de choix pour le protagoniste, il prend une décision qui l'amène à grandir. il est souvent symboliser par un évènement de taille (mariage, fête, procès, spectacle, examen, épreuve de concours, conférence de presse, etc.)

L**'incident déclencheur** : deuxième noeud dramatique dans l'ordre d'importance. Appelé parions « instrument perturbateur ». C'est l'évènement qui brise la routine du futur protagoniste, il crée de déséquilibre et le détermine à se définir un objectif. C'est le moment où le narrateur dit « jusqu'au jour où… » Il lance l'action. Tout ce qui va suivre découle de cette élément. La plupart du temps il est un évènement fortuit, parfois conflictuel (mais pas toujours) qui bouleverse la vie d'un personnage. Le hasard n'est pas bien accepté par le lecteur (voir Deus Ex Machina), sauf quand il s'agit de l'évènement déclencheur (exception). L'incident fait partie des prémices de l'histoire. Il n'est pas heureux d'avoir des incidents déclencheurs multiples. (Exception : Simpson, multiples évènements déclencheurs qui se changent en fausses pistes).

Le **coup de théâtre,** ou **surprise, « twist »**, est un noeud dramatique inattendu pour le lecteur (mais pas spécialement pour les personnages du récit). Voir partie sur la préparation (le principe de la fausse piste), l'ironie dramatique (dont la surprise consiste en une alternative). Un neuf dramatique n'est pas forcément une surprise. Il en existe 3 :

- En cours d'action : parfois 3 ou 3, sont souvent utilisés dans les films d'horreur (la surprise est destinée à faire peur).

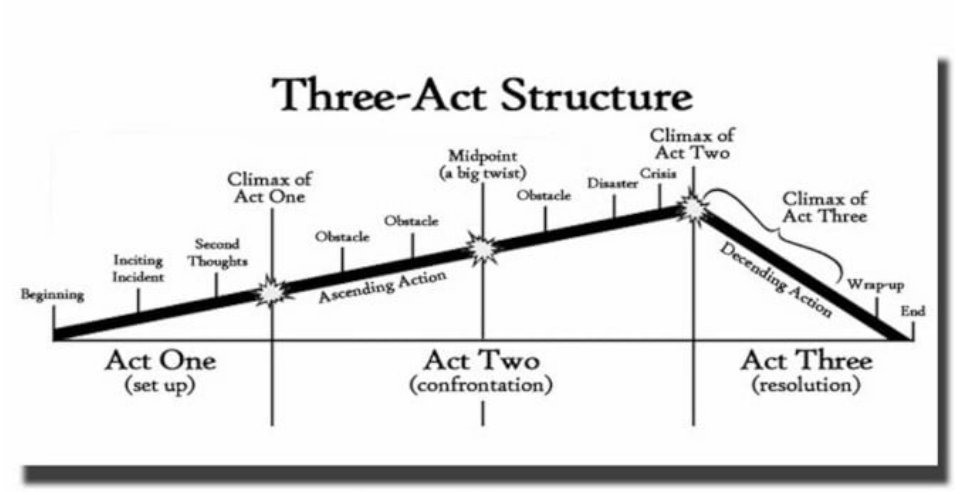
- En fin d'oeuvre : le toute dernière révélation, elle n'apporte pas grand chose à l'action, mais elle gratifie le spectateur, puisqu'il est surpris. On l'appelle parfois « la chute » (souvent utilisé dans les nouvelles et les histoires drôles).



Structure narrative

- Au début du troisième acte.

Le **climax médian** (la structure enrichie) : il est souvent appelé le « mid-art climax » ou le « first culmination » et se trouve en plein milieu du deuxième acte. Il relance l'action dans une nouvelle direction. Un crime peut faire office de climax médian. Quand un protagoniste a l'objectif de tuer quelqu'un, il arrive que le meurtre ne constitue pas le climax du récit (comme dans les histoires de vengeance). La deuxième partie de l'objectif est traitée dans la deuxième moitié de l'oeuvre : s'en sortir. Le meurtre est alors logiquement placé au milieu.



L'accroche : (« **cliffhanger** » en anglais) : est un noeud dramatique placé à la fin d'une oeuvre et destiné à susciter l'envie de connaître la suite. C'est souvent un conflit non résolu qui laisse en suspens une question dramatique. Il s'agit parfois d'un coup de théâtre. L'accroche est surtout utilisée pour les épisodes de séries.

La crise : pour certains théoriciens, le climax est le moment précis qui apporte la réponse dramatique. C'est un point d'équilibre. A la situation instable qui précède directement le climax, ils donnent le nom de « crise » = crise + climax. Parfois, on l'appelle également « le point de non retour », moment où l'on peut dire « à partir de maintenant, la vie du protagoniste ne sera plus jamais pareille ». Ce point de non retour doit idéalement se situer dans la première moitié du récit, cela n'a pas beaucoup de sens de renforcer l'importance de la question dramatique à l'approche du climax.

Le moment de choix : c'est le moment où le personnage fait face à un carrefour crucial de l'action et où sa décision aura des conséquences importantes. Il est souvent placé à la fin de l'oeuvre, au moment du climax ou juste avant ou juste après.

Noeud dramatique = climax + évènement déclencheur

Un récit est donc compris entre deux noeuds dramatiques majeurs : l'incident déclencheur et le climax. Le premier est comme une parenthèse ouvrante, le deuxième une parenthèse fermante.

Exemple : Film « *Casablanca* » : structure classique solide (cachée par un objectif singulier et de nombreux personnages).

Incident déclencheur : inexistant dans le premier acte, mais il fait partie du flashback. L'évènement qui a poussé Rick à ne plus vouloir s'investir émotionnellement est le rendez-vous manqué avec Ilsa à la gare et la blessure que cela créée.

Protagoniste : Rick. Le film = le portrait d'un homme. Présenté comme quelqu'un de différent à tous points de vue. Il refuse de s'engager « Je ne me mouille pour personne » Quand, au milieu du deuxième acte, Rick se mouillera pour le couple bulgare signalant que la carapace a peut-être commencé à se fendre, il le fera sans éclat et refusera toute marque d'estime. Rick s'est construit une carapace, il souffre (conflit statique). Quand Isla réapparait dans sa vie, il est dévasté. La blessure s'ouvre à nouveau. Le conflit devient dynamique et Rick va rester amer jusqu'au climax. Quel est son objectif ? Il est réactif, son objectif est de ne pas s'impliquer. Il se bat pour rester neutre, politiquement et émotionnellement. Le plus gros obstacle : l'amour qu'il ressent pour Isla et la tentation qu'elle incarne.

Objectif : rester neutre, émotionnellement, politiquement et même commercialement. Délicat : rester neutre n'est pas un objectif mais une réaction. Ici, ce sont les obstacles qui vont au devant de Rick et pas l'inverse. Ensuite, son objectif se transforme : résister à la tentation de s'engager. Objectif de type réactif.

Passage premier acte-deuxième acte : l'arrivée d'Isla ne peut être considéré comme un incident déclencheur puisque ce n'est pas le noeud dramatique qui pousse Rick à avoir son objectif. En revanche, jusqu'à ce qu'elle arrive on peut considérer que Rick équilibre stable. Il rencontre des obstacles sur son objectif mais ils sont légers et servent à le caractériser. Quand Isla arrive, la pression devient beaucoup plus forte. Ainsi, si le premier acte se termine quand nous avons compris l'objectif de Rick, l'action ne commence véritablement qu'avec l'arrivée d'Ilsa.

Obstacle externe : les menaces et requêtes diverses, la fermeture de son café, Ilsa.

Obstacle interne : la noble cause incarnée par Lazzlo et surtout l'amour de Rick pour Ilsa. Cet amour commence par émouvoir Rick puis l'oblige à prendre parti.

Climax : Rick et Ilsa s'embrassent. Il accepte enfin de se mouiller, en l'occurence d'aider Laszlo, mais affirme vouloir garder Ilsa pour lui.

Réponse dramatique : négative.

Troisième acte : Rick accepte d'aider Lazlo, celui lui donne un objectif local. Le troisième acte comprend ainsi : l'arrestation de Laszlo, le marché avec Renault, la vente du café, et le climax du troisième acte : le meurtre de Strasser et le départ en avion.

Les 3 unités (voire 4 unités)

1) L'unité de temps : temps nécessaire au protagoniste pour atteindre son objectif. Démarrer le récit le plus près possible de la fin donne plus d'impact à l'œuvre (il s'est déjà produit des choses dans la vie du personnage)

2) L'unité de lieu : donne de la compacité à l'œuvre, renforcé l'unité d'action.

3) L'unité d'action : toutes les scènes doivent être consacrées à la question posée par l'objectif du protagoniste. Elle est étroitement et directement liée à l'unicité de l'objectif.

    1. On a pas le temps de traiter plusieurs histoires
    2. Le récit demande une attention soutenue du spectateur, les digressions dissipent l'attention.

    NB : L'unité d'action vaut pour le tout et les parties (chaque scène = une action)

On a donc un protagoniste qui a un objectif (éviter plusieurs protagonistes) OU personnages secondaires qui traitent du même problème (amis) et adversaire qui ont aussi le même problème (ennemis). Les sous-intrigues laissent entendre qu'il y a autre chose dans la vie que le problème du protagoniste, c'est une ouverture sur le monde. Or, s'il y a sous-intrigue, elle doit avoir une incidence sur l'intrigue principale. Elle doit donc faire partie de l'unité d'action sinon c'est du remplissage.

L'odyssée = voyage = littérature
L'Iliade = statique = théâtre

<u>Préparation, langage, créativité</u>

« Il ne faut pas montrer sur la scène un fusil si personne n'a l'intention de s'en servir »

Anton Tchekhov

La préparation

Comment éviter le deus ex machina ? Par la préparation !

Quand à un auteur à **besoin, au cours de l'action, de faire intervenir un élément significatif** quelle que soit sa forme : object, éventuellement, dialogue, intervention d'un personnage, il est **nécessaire de préparer cet événement**, etc.

Pour éviter q'un élément qui aide le protagoniste ne soit considéré comme deus ex machina, il faut :
- Le préparer
- Rendre le protagoniste actif. Le protagoniste ne doit pas se faire aider passivement. Le hasard existe dans la vie mais pas en dramaturgie ! Le lecteur sait que le hasard = auteur.

Exemple : la jeune fille qui se met soudainement à se servir brillamment d'un ordinateur dans Jurassic Park.

<u>Un mécanisme en deux phases</u> : au moment où l'élément est préparé son importance est mineure dans le déroulement du récit. C'est la seconde fois qu'il intervient, au moment du « paiement » que l'élément acquiert de l'importance dans l'action. Le mot préparation désigne à la fois le mécanisme général et la première phase de ce mécanisme, la seconde phase étant le paiement.

Chaque élément qui intervient dans l'histoire doit être préparé par un mécanisme en 2 phases :

- l'élément intervient une premier fois (incidence mineure),
- l'élément intervient une seconde fois (importance)

= « le paiement » = l'émotion

Exemple : La vie est belle, Begnini. Le médecin allemand au début de l'histoire avait qui il aime résoudre des énigmes. Lorsqu'il le retrouve dans le camp, on pense qu'il va l'aider (il est son ami). Or, au dernier moment, il ne l'aide pas, mais il lui pose une devinette « aide moi, je n'en dors plus la nuit ».

Chose promise chose due : toutes les questions soulevées doivent trouver une réponse !

Pour transmettre l'information au lecteur, l' auteur a 5 possibilités :

- <u>La livrer clairement après l'avoir ou pas annoncé</u>. Elle doit être probable, mais non prévisible.
- <u>La cacher complètement pour l'utiliser sous forme de surprise</u>.
- L'annoncer de façon trop luxueuse
- La téléphoner
- En faire un mystère, du style « j'ai une information intéressante, mais je ne vous dirai pas ce que c'est »

Les deux premières sont plus efficaces.

Ce que permet la préparation :

- **Impliquer le lecteur dans l'histoire**. Exemple : Titanic, Jack raconte à Kate qu'enfant il est tombé dans l'eau glacée « frapper de milles couteaux ». Cet élément prépare la suite : le bateau coule.

- **Générer des émotions**, c'est le paiement. Elle aide à comprendre les tenants et les aboutissements du protagoniste et ressentir une émotion. Les moments émouvants sont des paiements. Exemple : le cercle des poètes disparu, les élèves se lèvent sur la table comme le prof. leur avait appris pour dire au revoir OU Cyrano récite par cœur une lettre écrite par Christian. Roxane comprend que c'est lui qui l'a écrite.

- La préparation est un **générateur de plaisir** : chaque éléments trouvent leur place.

Les outils de la préparation :

- **Manipuler : la fausse piste « Red herring »** hareng rouge pour dérouter les chiens. Attention : différent que le Mac Guffin, objet sans importance au début d'un récit. Exemple : collier dans un film de voleur, document dans film d'espionnage et qui sert à lancer l'intrigue. Ici, le red herring consiste à faire croire au spectateur une chose dans ambiguïté, pour en amener une autre inattendue. Toutes les éléments narratifs qui précèdent les grands coups de théâtre sont des fausses pistes.

- **Ajouter du contraste** : rajouter une scène de joie, rire ou harmonie avant un noeud dramatique conflictuel pour renforcer l'effet de celui-ci. Repos, retombée : rythme, moments de joie, rire, retombée action, moment de réussite, détend le spectateur, évite monotonie, entretient le suspense (partage entre crainte et espoir). Ce constate est créé par le décalage d'intensité entre préparation et paiement. Elles permettent aussi au spectateur de diriger et le conflit.

- **L'évolution** : une œuvre doit donner l'effet d'engrenage, domino, évolution d'une scène à l'autre. L'évolution consiste à créer un lien logique entre les scènes. Or, on peut aller plus loin et faire tenir les différents éléments narratifs par des liens organiques solides (boucles entrelacées dans les mailles d'un pull). Impossible d'enlever une scène sous peine de faire effondrer l'ensemble. Les sous-intrigues sont une illusion de tricotage.

- **L'ellipse est une omission syntaxique** : entre A et C, il manque quelque chose que l'esprit reconstruit (mots, sons, moments, images). Ellipse narrative : une scène, plus rien, puis une scène avec information inverse. Ex : papa ne vous abandonnera jamais. 15 ans plus tard. Mise en terre du cercueil.

- **Milking** : toute information doit être exploitée. Or, encore mieux si elle est exploitée plusieurs fois. Un élément narratif est comme une vache, il doit donner le plus de lait.

- **Topper** : éléments supplémentaires. Exemple brique qui tombe sur la tête après toutes les autres.

L'anticipation : téléphone et annonce : il arrive que le lecteur/spectateur se dise « ça, ça va servir plus tard », il anticipe. Elle peut être ressentie de deux manières :

- Si le spectateur sait que cet élément de préparation (geste, dialogue, objet, personnage, scène, etc.) va aider le protagoniste, alors cette anticipation n'est pas souhaitable. On dira que c'est « téléphoné ». Ce genre de préparation doit être caché. Exemple : l'oeillet qui dépasse dans la grande vadrouille, on sait qu'il va servir plus tard (et sauver la vie de Bourvil).

- Si, en revanche, le spectateur sent que cela va produire des obstacles pour le protagoniste, il y a perspective de conflit et l'effet d'anticipation ne pose pas de problème. On dit alors qu'il y a annonce. Exemple : quand au début des oiseaux, tous les volatiles comment à avoir un comportement bizarre, on sait qu'il va se passer quelque chose.

- Une forme particulière d'annonce = le titre. Une oeuvre qui porte le nom d'un personnage n'annonce rien (si ce n'est la trajectoire d'une personnalité singulière). En revanche, des titres comme « Le cocu imaginaire », « La comédie des erreurs », « Chérie, j'ai rétréci les gosses » (aide à faire accepter au spectateur des prémisses farfelues). On peut aller plus loin en considérant l'affiche du film, la couverture du livre.

La scène à faire (une promesse tenue) : est une scène qui résulte nécessairement des intérêts ou des passions qui animent les personnages mis en jeu. L'auteur qui fait une promesse doit la tenir (c'est pour cela qu'on achète le livre, un genre particulier) Exemple : un policier sans policier ou sans crime. Le climax est la plus importante des scènes à faire. Il apporte la réponse dramatique et résout ce qui a été mis en place précédemment.

Comment transmettre l'information narrative ?

- la livrer clairement au spectateur après l'avoir ou pas annoncé. L'important était qu'elle soit ressentie comme probable, mais pas prévisible.
- la cacher complètement (au spectateur) pour pouvoir l'utiliser sous forme de surprise au moment adéquat.
- la téléphoner
- en faire un mystère, du style « j'ai une information à donner, mais je ne vous la dirai pas »

Préparation de l'auteur = participation du spectateur / lecteur

La préparation permet d'impliquer le lecteur dans l'histoire. Parfois, il nous renseigne sur l'ampleur du drame possible. Exemple : dans Pris au piège, le protagoniste prépare une bombe artisanale. Pour nous donner une idée de la puissance d'une bombe artisanale. Les moments émouvants, à la fin de l'oeuvre, sont toujours paiement.

Un cas spécial : la fausse piste ou « red herring » (en référence au hareng rouge utilisé pour flairer les chiens) : le désir de faire participer le spectateur/lecteur à une histoire peut aussi conduire à le manipuler. C'est une façon comme une autre de tenir compte du public. La préparation peut alors servir à détourner l'attention pour renforcer l'effet de surprise. La fausse piste consiste à faire croire au spectateur une chose, sans ambiguïté, pour en amener une autre, inattendue. (Notions abordées par Truffaut, entretiens Hitchcock). Tous les éléments narratifs qui précèdent les grands coups de théâtre constituent des fausses pistes. Exemple : un bus traverse Los Angeles à toute allure, en montage en parallèle, on montre une femme qui pousse un landau. On s'attend à ce que le bus manque de percuter le landau. Première surprise : il le percute. Deuxième surprise : le landau est rempli de canettes de coca. La fausse piste joue souvent avec les clichés, ces situations tellement vues qu'on les anticipent.

Hitchcock déclare : « le public cherche toujours à anticiper et il aime pouvoir dire « je sais ce qu'il va se passer maintenant. » Il faut tenir compte de cela. On tourne et on retourne le public, on le maintient aussi loin que possible de ce qui va se dérouler ». Et cela grâce à la préparation !

Outil syntaxique :

La préparation est en réalité l'application d'un processus fondamental : **le langage dramaturgique**. Elle sert à conférer à certains éléments (objet, geste, dialogue, évènement, personnage) une valeur, une importance, une signification qu'ils n'auraient s'ils n'avaient pas été préparés.

Le principe de causalité : le déroulement syntaxique d'une oeuvre dramatique est lié au principe de causalité et de la logique temporelle. **Chaque chose est l'effet d'une cause et qu'il existe un enchaînement chronologique**. Exemple : le documentaire *Apocalypse* (voir comment les évènements sont imbriqués). Quasi tous les évènements dépendent de ceux qui les précèdent et entraînent ceux qui les suivent. En fiction, c'est l'enchaînement logique et inéluctable des scènes qui donne à certaines oeuvres comme *Breaking Bad, Fargo*, etc. une partie de leur force. Ce besoin d'explication logique est très forte chez l'enfant qui adorent vérifier que les causes (une grimace) produisent les mêmes effets (le visage outré de l'adulte). « Pourquoi ? » Raison pour laquelle les enfants ont besoin d'histoires, d'histoires structurées particulièrement. Enfin, une oeuvre dramatique devrait donner l'effet d'un engrenage, d'un effet de domino, d'une évolution d'une scène à l'autre.

Une application fondamentale : la triade : **séries ou groupes de trois éléments** occupent une place importante dans la vie d'un être humain et plus particulièrement dans la fiction. Elle constitue une application du phénomène de préparation-paiement. Dès son plus jeune âge, l'être humain a affaire au chiffre 3. C'est pourquoi, on la retrouve dans les récit, spécialement les contes de fées. Le noyau familial de base contient 3 éléments : la mère, le père, l'enfant. Et plus tard individu-conjoint-parent de sexe opposé (la fameuse belle-mère par exemple) ou « mari-femme-amant/maitresse » ou encore « Adam-Ève-Serpent ».

Quand l'enfant a un frère ou une soeur, on a un concurrent affectif, un trilogie similaire voit le jour « enfant-parent-frère/soeur ». Penser à la bataille dans *À huit clos* (2 contre 1). On peut aussi citer les trois niveaux de psychisme humain « ça, moi, surmoi ». En analyse transactionnelle, on distingue trois états dans le moi d'un individu « Parent, adulte, enfant », mais aussi trois rôles dans le jeux psychologique avec nos semblables « victime, persécuteur, sauveteur », les trois dimensions de l'espace (longueur, largeur, profondeur), etc. = triades spéciales. Il existe aussi des triades temporelles « avant-pendant-après », « hier-aujourd'hui-demain », « passé-présent-futur », « matin-midi-soir », etc.

La triade A-A-A : principe de répétition. Ici, un même évènement - **A - est répété une fois avant d'être altéré - A' - à sa troisième intervention**. A peut être un geste, un dialogue, une scène ou une séquence entière. Exemple : les trois petits cochons vivent la même tragédie. Avec le troisième cochon, l'histoire ne se répète pas = altération. Dans les contes de fées, les deux premiers frères échouent alors que le troisième (souvent chétif) y arrive. Ceci sert aussi à créer le comique de répétition. La scène provoque un premier rire, elle est répétée, un deuxième, puis à sa troisième, une altération et provoque un troisième rire.

L'ellipse : est une **omission syntaxique**. Entre A et C, il **manque quelque chose que l'esprit reconstruit** (mot, images, scènes, etc.) La majorité des **ellipses sont temporelles** « le temps a passé » L'**ellipse narrative** peut montrer un personnage dire « ah non, ça jamais ! » et le montrer le faire à la scène suivante. Le moment où il change d'avis est ellipse. NB : l'**ellipse émotionnelle ne fonctionne pas**. Elle concerne l'état de relation entre deux personnages. Si on quitte deux personnages dans un état, on doit les retrouver dans le même état ou alors on doit expliquer les raisons d'un tel changement.

Milking : rien n'empêche qu'un élément servent plutôt deux fois qu'une. Le mécanisme est ici lié à l'exploitation maximale. Tout élément doit être exploité et plus il l'est, plus c'est gratifiant. Un élément narratif est comme une vache, il doit donner un maximum de lait. Hitchcock déclare que si on décide de placer une histoire en suisse, il faut utiliser le décor (les banques, les horloges, le chocolat). En d'autres termes, le décor est une annonce, il doit payer. Exploiter le cadre et moeurs locaux. Une situation, un trait de caractère doivent aussi faire l'objet de milking. Exemple : si un photographe est agressé, c'est logique qu'il se défende avec des flashes, si un boucher est invité à un rendez-vous galant, il offrira un gigot plutôt que des fleurs. A l'échelle de l'oeuvre, le milking consiste à exploiter au maximum les quelques éléments qu'on a mis en place au début du récit.

L'importance de la prémisse, selon *Largos Egri, The Art of Dramatic Writing*

Une histoire est un récit d'évènement. Exemple : le petit chaperon va dans les bois, il rencontre un loup, il prend un raccourci, va chez grand mère, rencontre le loup puis il le découpe en morceaux.

C'est une simple narration de quelque chose qui s'est produit soit dans le monde réel soit dans un monde fictif. Or, l'histoire n'implique pas seulement des événements conséquents mais aussi des personnages humains qui méritent notre attention, qui sont capable de susciter chez le lecteur une réaction émotionnelle/ Or, **pour qu'il y ait drame il faut des personnages qui luttent**. La véritable identification du lecteur se produit quand ils luttent (plus que de souffrir simplement). les dilemmes proposés aux personnages sont appelés « questions de l'histoire » elle incitent le lecteur a lire la suite pour trouver des réponses.

Toute histoire dramatique possède une prémisse, **une et une seule prémisse** (on ne peut pas rouler sur deux vélos en même temps). Exemple : un personnage finit par mourir. Comment cela s'est-il produit ? Il est mort parce qu'il a essayé de voler la banque. Il a essayé de voler la banque, il a essayé de voler la banque car il avait besoin d'argent, il avait besoin d'argent parce qu'il voulait s'enfouir, il voulait s'enfouir parce qu'il était amoureux et qu'il ne pouvait pas vivre son amour. C'est donc sa folie amoureuse qui l'a tué « le grand amour mène à la mort » est la prémisse. Si la fin de l'histoire n'a pas de relation de cause à effet avec ce qui l'a précédé, il ne s'agit pas d'une histoire dramatique (il doit y avoir probabilité et nécessité dans l'enchainement des épisodes) Il n'y a pas de relation de cause à effet. Sans cette relation, les incidents n'aboutissent pas à un point culminant.

L'idée germinale d'une histoire peut être n'importe quoi : un sentiment, une image, un vague souvenir d'un coup de coeur avec lequel vous avez failli danser lors du bal de fin d'année, une personne rencontrée dans un bus, vieil oncle mort, il peut s'agit d'un et si ? Et si une femme de ménage trouvait un million de dollars ? Et si un nageur devenait paraplégique. Le mieux être un personnage. Exemple : l'oncle mort, vous savez qu'il était un homme intéressant, collectionne les insectes, fume du tabac, blagues, vieux socialiste, comment

l'utiliser ? Il faut mettre du conflit : il est radin. il aime l'argent. Si un escroc lui proposait d'acheter un terrain marécageux en Floride ? Ici, vous avez une partie de votre prémisse « l'avidité mène à… » (Le Sac l'envie, regard des autres mène à … ensuite ? S'il se fait escroquer, il pourrait en faire un plat, photo dans le Times, etc. « La cupidité mène à la célébrité » Partir donc d'un personnage ou situation, donner au protagoniste un dilemme, méditer sur la façon dont les choses pourraient se dérouler, laissez libre cours à votre imagination.

Dans la prémisse doit se trouver la conclusion : un lâche part à la guerre et revient en héros. Elle doit contenir les 3 C : personnage (character), conflit, conclusion.

Une histoire dramatique est la transformation d'un personnage à travers une crise, la prémisse est une déclaration succincte de la transformation. Il est possible d'utiliser une prémisse déjà utilisée : l'amour illicite mène à la mort.

La prémisse et la sélectivité : le choix des éléments à inclure et omettre dans un roman est la part du travail de l'écrivain. Il doit laisser de côté tout ce dont l'histoire peut se passer. Lorsque l'auteur fait preuve d'une bonne sélectivité, le lecteur perçoit l'histoire comme « serrée » si mauvaise sélectivité « gonflée » Exemple : écrire un livre sur vie d'un personnage « rencontre avec sa femme, carrière, sa recette préférée, sa retraite : comment choisir ce que l'on va inclure ? En regardant la prémisse !

L'histoire, en tant qu'imitateur de l'action, doit présenter une action, un tout complet, avec ses différents incidents si étroitement liés que la transposition ou le retrait de l'un d'entre eux disjoindra et disloquera l'ensemble. Car ce qui ne fait aucune différence perceptible par sa présence ou son absence n'est pas une partie réelle du tout. En d'autres termes, **si une partie de l'histoire ne contribue pas à prouver la prémisse, cette partie doit être supprimée.**

Histoires vendues : prémisse
Histoire non vendues : pas de prémisse !

Aristote, La poétique : la durée d'un drame devait être telle que le héros passe "par une série d'étapes probables ou nécessaires du malheur au bonheur, ou du bonheur au malheur » Vingt-trois siècles plus tard, Egri dit la même chose lorsqu'il insiste sur le fait qu'un personnage doit "grandir d'un pôle à l'autre". Un lâche devient courageux, un amoureux devient un ennemi, un saint devient un pécheur - c'est la croissance d'un pôle à l'autre.

Lorsque vous planifierez votre roman, vous devrez prévoir non seulement les incidents, mais aussi les étapes du développement des personnages (ou, comme Egri et d'autres l'appellent, leur "croissance"). Pour qu'il y ait un conflit croissant, il faut que le personnage se développe, qu'il passe par des étapes, qu'il grandisse progressivement d'un pôle à l'autre. Cela peut se faire au stade de la planification du roman grâce à l'utilisation d'une feuille de route.

La feuille de route : est un plan détaillé des incidents d'une histoire. L'utilisation d'une feuille de route permet à l'auteur de garder le contrôle de son histoire. Considérez-la comme un plan. Nous vous conseillons vivement d'en faire une. Voici à quoi pourrait ressembler une feuille de route décrivant les "étapes" (incidents) d'une histoire :

A. Scrooge, un "vieux pécheur pressant, arrachant, saisissant, grattant, agrippant, cupide ! Dur et tranchant comme du silex" (selon les mots de Dickens), est un homme d'affaires londonien. Nous sommes au XIXe siècle. La vie est morose. Scrooge est seul et sans amis, et cela lui plaît. Son associé, Marley, est mort depuis sept ans. C'est la veille de Noël et Scrooge reçoit la visite de son neveu, venu lui souhaiter un joyeux Noël. Scrooge, irrité par l'interruption de son travail, le congédie d'un "Bah, humbug ! ».

B. Deux messieurs viennent chercher de l'argent pour les pauvres. Scrooge leur demande si les hospices sont toujours en service. Lorsqu'ils répondent par l'affirmative, Scrooge leur dit que c'est bien et les met à la porte. À présent, Scrooge a "une meilleure opinion de lui-même", dit Dickens, et il est d'un "tempérament plus facétieux que d'habitude ».

C. Scrooge dit ensuite à son employé, Bob Cratchit, qu'il peut avoir son congé de Noël s'il se présente "plus tôt le lendemain matin". Scrooge s'en va en grognant et prend un dîner "mélancolique" dans sa taverne "mélancolique" habituelle, puis rentre chez lui dans sa "suite de chambres lugubres ».

Ces trois premiers événements se sont produits dans le cadre d'une situation de *statu quo*. Ils ne font que planter le décor ; le conflit principal entre Scrooge et les fantômes n'a pas encore commencé. Il s'agit d'un portrait de Scrooge tel qu'il était dans sa vie quotidienne, peut-être depuis des années. En d'autres termes, le lecteur comprend la situation de statu quo, puis le conflit principal commence :

D. Le premier événement étrange se produit : Alors qu'il rentre chez lui, Scrooge voit le visage de Marley projeté sur un écran. le heurtoir de la porte d'entrée. Il n'y voit qu'une demi-hallucination et monte dans sa chambre. "Humbug !" dit-il. L'histoire a commencé.

E. Le fantôme de Marley apparaît maintenant avec un grand cliquetis de chaînes. "C'est encore de la foutaise", dit Scrooge. "Je ne veux pas y croire !" Mais le fantôme parle et Scrooge finit par y croire. Le fantôme lui dit qu'il va recevoir la visite de trois esprits. « Je crois que je ne préfère pas", dit Scrooge.

F. Les événements survenus jusqu'à présent l'ont changé. Il a "grandi", passant de la capacité à rejeter l'apparition comme un "humbug" à la peur. "Il demande au fantôme : "Ne pourrais-je pas les prendre tous en même temps et en finir, Jacob ? Scrooge est devenu humble. Le fantôme de Marley s'en va. Après son départ, Scrooge essaie de dire "humbug" mais n'y parvient pas (croissance). Il va se coucher et tombe dans un profond sommeil. Fin du chapitre 1 (le chapitre 2 commence avec l'arrivée du premier des trois esprits, le fantôme du Christ mas passé).

Comme vous pouvez le constater, la feuille de route reflète les événements de l'histoire d'une manière abrégée et donne une **indication de la façon dont les personnages évoluent**, ce qui permet à l'auteur de garder le contrôle de son histoire.

Dans une histoire bien construite, **les événements** (A, B, C, D, E, etc.) **sont causaux**. L'événement B ne peut se produire que si l'événement A se produit. L'événement C ne peut se produire que si les événements A et B se produisent. Les lecteurs ont une forte envie de savoir ce qui va se passer ensuite parce qu'ils s'attendent à ce que les événements dont ils ont été témoins aient des répercussions. La nature de cause à effet des événements crée une tapisserie finement tissée. Lorsque les lecteurs disent qu'une histoire est "bien ficelée" ou que les critiques disent qu'une histoire n'est "pas assez ficelée", ils font référence à cette relation de cause à effet. Les événements d'une histoire, les conflits, ont un effet sur les personnages, de sorte que la façon dont ils réagissent au conflit change au fur et à mesure que l'histoire progresse.

Utiliser une feuille de route :

Il n'existe pas de règles formelles pour la rédaction d'une feuille de route. Certains auteurs y mettent beaucoup de détails, d'autres les rendent sommaires et minces. C'est à l'auteur de décider. L'objectif de la feuille d'étapes est de maintenir les événements dans un ordre progressif de cause à effet, A-B-C-D-E- F, et ainsi de suite, et de suivre la croissance et le développement des personnages.

Pouvez-vous décider de modifier la feuille d'étapes plus tard, par exemple lorsque vous êtes aux trois quarts de la première version ? Que se passe-t-il si vous arrivez à la scène où la patrouille est bloquée et que vous pensez qu'il vaudrait mieux qu'Andy soit blessé ? D'accord. Mais le fait d'être blessé a un effet sur le reste de l'histoire. Vous devrez modifier les étapes suivantes. Quel effet le fait d'être blessé a-t-il sur l'obtention de l'Étoile d'argent ? S'il est défiguré ou estropié, quel sera l'impact sur sa confiance et sa nouvelle fierté ? Avant de procéder à des changements, réfléchissez aux conséquences. Puis, si vous décidez que l'histoire s'en trouvera améliorée, allez-y et faites le changement. La feuille de route est un guide, pas une camisole de force. Les complications, les événements ou les étapes de votre histoire, ne prennent pas vie d'elles-mêmes. Elles prennent vie grâce à l'inertie des événements qui les ont précédées dans le temps. C'est la logique de l'écriture d'une histoire, et c'est cette logique qui donne à votre histoire son unité organique.

La point culminant, la résolution et vous :

Considérez le point culminant comme la cible et le reste de votre histoire comme le vol de la flèche.
Considérez le point culminant comme l'autre rive vers laquelle vous construisez le pont de votre livre.
Pensez au point culminant comme à la ligne de but où le la ligne de but où le *touch down* gagnant est réalisé.
Pensez à un point culminant comme le coup de poing d'assommoir de votre livre.

Le point culminant, ou la preuve des bienfaits de la prémisse :

Le combat des poids lourds de votre roman. Ou encore, pensez-y de la façon suivante :

- Une histoire, c'est un point d'interrogation ; un point culminant, une exclamation !
- Une histoire, c'est la tension ; un point culminant, la satisfaction.
- Une histoire, c'est le face-à-face, le tir rapide, la pression sur la gâchette ; le point culminant, c'est la balle entre les deux yeux.

Le point culminant est la dernière chose pour laquelle la première a été faite.

La tension d'une histoire augmente au fur et à mesure de ses complications jusqu'à ce que le conflit principal soit résolu. Les personnages ont été mis à l'épreuve, ils ont été poussés et punis ; ils sont donc passés par des étapes de développement. Alors que la tension monte jusqu'au point culminant, les choses en arrivent à leur point culminant. Les pressions exercées sur les personnages s'intensifient jusqu'au "point de rupture" ; le climax est ce point. Le **conflit central doit maintenant être réglé**. Comment le régler ?
Il est réglé par ce qu'Egri appelle **une révolution**.

Les Grecs avaient un nom pour cette révolution. Ils l'appelaient Péripétie. Aristote l'explique ainsi dans La Poétique : la péripétie est le passage d'un état de choses dans la pièce à son contraire, et c'est aussi la séquence probable ou nécessaire des événements [...] cela, avec une découverte, suscitera soit la pitié, soit la peur - les actions de cette nature étant ce que la tragédie est censée représenter ; et cela servira aussi à amener la fin heureuse ou malheureuse.

Dans *The Basic Patterns of Plot (1959), William Foster-Harris* s'exprime ainsi : voici ce que l'écriture [de fiction] essaie de dire : **la réponse à tout problème ou question possible que vous pourriez poser est toujours, d'une manière ou d'une autre, l'inversion diamétrale de la question**. (souligné dans l'original). Dans l'apothéose, le lâche retrouve son courage, l'amoureux réticent accepte de se marier, les perdants gagnent, les gagnants perdent, les saints com- mitent le péché, les pécheurs sont rachetés. C'est ce que l'on entend par "révolution". Il s'agit d'un renversement : les choses sont en quelque sorte mises sens dessus dessous.

Exemple : Dans *A Christmas Carol*, le point culminant est atteint lorsque le fantôme de Christmas montre à Scrooge sa propre mort vide et que Scrooge, terrorisé, supplie qu'on lui permette de changer. Lorsque Scrooge se réveille, il découvre que c'est le matin de Noël. Après avoir séjourné parmi les fantômes, il est de retour parmi les gens. On lui a montré qu'il était mort, et maintenant il est de nouveau en vie. Il y a en effet une révolution au point culminant.

Exemple : *Lolita quitte Humbert Humbert* dans le dénouement de Lolita. Même si son départ est fortement annoncé, il s'agit toujours d'un développement révolutionnaire dans l'histoire. Il s'ensuit une descente rapide de Humbert Humbert dans la folie, où l'homme de l'amour devient l'homme de la haine.

Exemple : Dans *Le vieil homme et la mer*, le vieil homme est apparemment échoué au début du roman parce qu'il n'a pas attrapé de poisson depuis quatre-vingt-quatre jours. Il est la risée de tous. Lorsqu'il attrape le grand poisson, tout change. Encore une révolution.

Le suicide d'*Emma dans Madame Bovary* est certainement révolutionnaire. La femme qui voulait "vivre à fond" embrasse la mort.

L'histoire est une lutte. Vous commencez votre récit juste avant que le protagoniste ne soit confronté à un dilemme, au point d'attaque. Le personnage lutte contre le dilemme ; le dilemme s'aggrave et devient une crise. La crise atteint un point tel qu'elle doit être résolue. Une action est entreprise, ce qui provoque le point culminant. Le résultat est soit favorable, soit défavorable, mais la crise est terminée. Dans les deux cas, la situation entière change ; il y a une révolution, quelle que soit la direction prise.

Point culminant, prémisse, résolution, comment ne pas tout confondre ?

La fin d'une histoire est souvent décrite en termes de "climax" et de "résolution", comme s'il s'agissait de deux entités distinctes. Mais les limites du point culminant et celles de la résolution sont impossibles à déterminer dans la plupart des cas. Le point culminant peut être considéré comme un point, un moment, l'instant précis où le lecteur perçoit que le conflit central est réglé. Ce moment précis peut être celui où Godzilla est tué, où l'héroïne dit oui à la demande en mariage, où le point gagnant est marqué, où la bataille

est gagnée, où le condamné meurt. Bien que le moment culminant soit le point où le conflit central est réglé, il ne prouve pas la prémisse. La prémisse est prouvée par le point culminant - la résolution en tant qu'entité.
Supposons que vous ayez décidé d'écrire une histoire et que vous vouliez prouver la prémisse "l'ambition impitoyable apporte la gloire et la renommée". Cette prémisse, comme le dit Egri, suggère trois choses : un personnage, un conflit et une conclusion. L'ambition impitoyable est, bien sûr, un trait de caractère de l'un des personnages, le protagoniste. Vous décidez d'un nom, "Martin Crenshaw". S'il veut atteindre la richesse et la célébrité, Martin Crenshaw doit disposer d'une arène dans laquelle il peut les rechercher. Disons que c'est la politique. Martin va se présenter au poste de sénateur. S'il est impitoyable, il fera tout ce qu'il faut pour devenir sénateur. Mentira-t-il ? Bien sûr. Trichera-t-il ? Bien sûr. Va-t-il tuer ? Peut-être qu'il s'en tiendra là. L'objectif de votre roman, le point culminant, sera atteint lorsque la question de l'accession de Martin au poste de sénateur sera réglée. Comme vous partez du principe qu'une ambition impitoyable mène à la gloire et à la célébrité, vous savez dès le départ qu'il y parviendra. En cours de route, il bourrera les urnes, achètera des intérêts particuliers, dénigrera ses adversaires primaires, espionnera les éditorialistes, etc. Ses relations familiales seront mises à rude épreuve. Sa mère pourrait le renier. Les pressions s'intensifieront à mesure que le jour de l'élection approchera. Le soir de l'élection, nous comptons les bulletins de vote. Martin gagne ! Dans la résolution, nous le voyons se réjouir de sa célébrité et de la richesse qui l'attend, se réconcilier avec sa famille et ses adversaires, et s'engager à être le meilleur sénateur que l'État ait jamais connu. Votre hypothèse est prouvée par le point culminant (le moment où il gagne) et la résolution qui suit (les réconciliations).

Vous n'aimez pas cette histoire ? Vous dites que vous préféreriez que l'ambition impitoyable conduise à autre chose ? Un désastre ? A la mort ? La dégradation ? D'accord. Voyons comment cela pourrait fonctionner. Notre nouveau postulat serait (comme Macbeth) "l'ambition impitoyable mène à la mort".
Martin est impitoyable. Il veut devenir sénateur. Il ment, triche, soudoie, etc. Sa femme le quitte. Sa mère le renie. Ses enfants deviennent communistes. Il ne se laisse pas détourner de son but. Rien ne peut arrêter Martin. La nuit précédant l'élection, son sondeur indique que la course est serrée. Martin ne supporte pas l'idée qu'il puisse perdre. Il est au bord de la folie, se procure un pistolet et tire sur son adversaire dans une embuscade le matin de l'élection. Un stylo dans la poche de son adversaire dévie la balle et il n'est qu'égratigné. La publicité faite autour de cet événement miraculeux excite les électeurs, qui élisent l'adversaire de Martin haut la main. Martin tombe dans le découragement, se saoule et marmonne quelque chose à la mauvaise personne en disant qu'il est l'homme qui a tiré sur son adversaire.
son adversaire. Il est démasqué comme étant l'auteur de la tentative d'assassinat et, confronté à la disgrâce et à la prison, il se suicide. La cible que nous visons, le moment culminant, n'est pas dans ce cas l'élection mais le suicide. C'est là que l'ambition impitoyable a conduit.

Le schéma de résolution des conflits

Le conflit qui survient après le point culminant, après que le conflit principal a été résolu, est le « conflit de résolution ». Dans une histoire, les conflits se développent et s'intensifient, les enjeux augmentent et la situation devient de plus en plus désespérée jusqu'au moment culminant. C'est la montée du conflit. Puis, c'est le climax. Les conflits qui suivent suivent le schéma inverse. La tempête s'éloigne ; l'intensité diminue au lieu d'augmenter. Un événement est "anticlimatique" s'il comporte un conflit croissant et s'il survient après que le conflit principal a été réglé. Quel que soit le caractère intrinsèquement dramatique de l'événement, le lecteur ne s'y intéresse guère car il cherche maintenant à voir l'effet du climax sur les personnages. La résolution du conflit est souvent nécessaire pour prouver la prémisse et aussi pour donner au lecteur le sentiment que toute l'histoire a été racontée.

Exemple : Il [Scrooge] n'était pas allé bien loin lorsque, s'approchant de lui, il aperçut le monsieur corpulent qui était entré la veille dans sa maison de comptage et avait dit : "Chez Scrooge et Marley, je crois ?". Il eut un pincement au coeur en pensant au regard que ce vieux monsieur porterait sur lui quand ils se rencontreraient, mais il savait quel chemin s'ouvrait devant lui, et il le prit.
"Mon cher monsieur", dit Scrooge en accélérant le pas et en prenant le vieux monsieur par les deux mains, "comment allez-vous ? J'espère que vous avez réussi hier. C'était gentil de votre part. Un joyeux Noël à vous, monsieur !"
"M. Scrooge ?"
"Oui", dit Scrooge. "C'est mon nom, et je crains qu'il ne vous soit pas agréable. Permettez-moi de vous demander pardon. Et voulez-vous avoir la bonté..." Ici Scrooge lui chuchota à l'oreille.
"Dieu me bénisse !" s'écria le gentleman, comme si son le souffle était coupé. "Mon cher M. Scrooge, êtes-vous sérieux ?"

"Si vous le voulez bien", dit Scrooge. "Pas un sou de moins. Un grand nombre d'arriérés de paiement sont inclus dans cette somme, je vous l'assure. Me ferez-vous cette faveur ?"
"Mon cher monsieur", dit l'autre en lui serrant la main, "je ne sais que dire à un tel munifi-".
"Ne dites rien, s'il vous plaît", répliqua Scrooge. "Venez me voir. Voulez-vous venir me voir ?"
"Je le ferai !" s'écria le vieux gentleman…

Vous remarquerez qu'il n'y a pas "d'insistance et de résistance" comme c'est le cas lorsqu'un conflit prend de l'ampleur. Pensez à la résolution d'un conflit comme à une liquidation, un règlement de comptes, une opération de nettoyage après la bataille décisive d'une longue guerre. Il existe des conflits secondaires qui doivent être résolus en même temps que le conflit principal. Ils peuvent être résolus avant ou après le point culminant du conflit principal. Le conflit principal peut être, par exemple, la lutte de Joe pour trouver un emploi ; un conflit secondaire fort peut impliquer Joe et sa femme, qui l'a quitté au cours de l'histoire. L'issue du conflit entre Joe et sa femme peut ne pas être réglée au moment où Joe accepte son nouvel emploi ; la question de la réconciliation de Joe avec sa femme doit encore être résolue. Pour ce faire, vous pouvez, par exemple, rendre la rupture permanente ou faire en sorte que le couple se réconcilie avec bonheur, ou encore suggérer qu'ils se remettront probablement ensemble à l'avenir. Par exemple, elle pourrait accepter de dîner avec lui. Ce genre d'élément indique comment le conflit est susceptible d'être résolu, ce qui suffit souvent à satisfaire le lecteur. Si toutes les ficelles sont trop bien ficelées, le lecteur peut soupçonner l'auteur de manipulation. Certaines histoires n'ont aucun conflit à résoudre, parce que toutes les ficelles de l'histoire ont été nouées.

Trouver la prémisse du personnage :

Chaque personnage principal d'une histoire a son propre destin. Par conséquent, **chaque personnage a sa propre prémisse**. Si vous prouvez dans votre histoire que "le gros mensonge mène à la ruine", un personnage peut être un menteur ; cela ne signifie pas que tous les personnages doivent être des menteurs. Cela signifie simplement qu'un mensonge entraîne la ruine.

Exemple : Dans *Le Parrain*, la passion dominante de Michael Corleone est l'amour de sa famille. Cet amour l'amène à devenir le Don, c'est-à-dire le dirigeant de l'entreprise familiale illégale, bien qu'il soit moralement opposé à cette entreprise au début de l'histoire. Son postulat de départ est que "l'amour de la famille mène à une vie de crime". Michael a un frère, Sonny. Sonny aime également la famille, mais son raisonnement est très différent de celui de Michael. Sonny est animiste. C'est un guerrier au sang chaud. Lorsque la sœur de Sonny est attaquée par son mari, il se précipite à son secours, même s'il sait que ses ennemis sont à sa recherche et qu'il pourrait s'agir d'un piège. Il est abattu. Son postulat : "le sang chaud mène à la mort ».

Exemple : Dans *Vol au-dessus d'un nid de coucou*, le point culminant est atteint lorsque McMurphy est lobotomisé. Son postulat est de "défier l'absolu". Vers l'apogée l'autorité absolue conduit à la mort". Mais l'histoire ne s'arrête pas là. Le chef, grâce aux leçons que lui a enseignées McMurphy, est maintenant capable de retrouver la raison et de s'échapper en se frayant un chemin vers la sortie. Il part du principe que "l'acceptation (du code de virilité de McMurphy) mène à la liberté". Dans sa lutte pour s'échapper, il est aidé par le reste des patients, ce qui prouve que "l'esprit humain est indestructible", ce qui est la prémisse du roman. Big Nurse, la tyranne, se retrouve avec une rébellion sur les bras. Son postulat : "la tyrannie engendre la rébellion ».

Exemple : Charles, le mari de *Madame Bovary*, aime sa femme. Elle le conduit au désespoir. "L'amour mène au désespoir" est sa prémisse.

Exemple : *A Christmas Carol, Dickens*. Quel est le postulat de Bob Cratchit ? Il reste aux côtés de Scrooge en dépit de ses vilenies. Les choses s'arrangent pour lui. Son postulat est "la loyauté mène au bonheur".
Les personnages sont dynamiques et non statiques. Ils sont changeants. Ils se développent : ils trouvent l'amour là où ils n'avaient que la solitude ; ils construisent l'espoir à partir du désespoir ; ils tombent dans la désillusion ou le désespoir à partir des sommets de la joie ; et ainsi de suite. Ne considérez pas vos personnages comme figés. Pour obtenir un roman vivant, vigoureux et captivant, les personnages doivent changer à la suite d'un conflit. La prémisse du personnage est une description de ce changement.

Qu'est-ce qui fait un bon point culminant, comment satisfaire le lecteur ?

Le but d'une blague est la chute. L'intérêt d'un roman, c'est le point culminant, la résolution. Une blague, aussi élaborée, bien racontée et intrigante soit-elle, n'est rien sans une bonne chute. Un roman dramatique,

aussi élaboré, bien raconté et intrigant soit-il, n'est rien sans un bon dénouement. Pour obtenir une résolution vraiment excellente, il faut prendre en considération d'autres éléments que la simple démonstration de la prémisse.

Premièrement : **Cherchez les surprises**.

Lorsque le lecteur approche de la fin d'un livre, il sent que les choses se précipitent. Il sait qu'il ne reste plus beaucoup de pages. Le protagoniste est plongé dans la tourbière jusqu'au cou et il semble que seul un miracle puisse le sauver. Le lecteur est certain qu'il est condamné. Surprise : le protagoniste utilise sa ceinture pour atteindre une branche d'arbre et s'en sort grâce à un élan de force et de détermination qu'il ne soupçonnait pas.

Exemple : La famille *Corleone* est sur la corde raide ; le vieux parrain est mort ; la famille est écrasée par les autres familles de la mafia. Surprise : Michael Corleone, le nouveau Don, anéantit sauvagement ses ennemis en une seule journée de châtiment.

Exemple : *A Christmas Carol, Dickens.* Scrooge voit sa pierre tombale. Il a vu sa propre mort. Il semble fini. Surprise : on ne lui a pas montré ce qui va arriver, mais seulement ce qui pourrait arriver. Il se réveille et c'est le matin de Noël - il est sauvé !

Exemple : *Vol au dessus d'un nid de coucou*. Lorsque McMurphy est lobotomisé, il semble que la rébellion dans le nid de coucou soit terminée. Surprise : le Chef se fraye un chemin jusqu'à la sortie. Il est libre. C'est fini. Il n'a plus qu'à sauter par-dessus le mur. Surprise : il choisit la mort.

Deuxièmement : **exploiter les émotions fortes**.

La lecture de romans est avant tout une expérience émotionnelle. En anglais 102A, The American Novel, 1800-1865, votre professeur vous a appris à traquer les symboles cachés et les références historiques, à rechercher les vagues allusions littéraires, à cueillir les nuances philosophiques, à deviner les implications sociologiques, à sonder les ramifications existentielles. Ce genre d'absurdité a ruiné beaucoup d'écrivains et de lecteurs. Le **but premier de la lecture d'un roman est d'expérimenter au niveau émotionnel la vie des personnages, de rire avec eux, de pleurer avec eux, de souffrir avec eux**. En tant que romancier, votre objectif premier est d'émouvoir le lecteur.

Une histoire dramatique se construit jusqu'à un point culminant de concentration émotionnelle, le point culminant, à partir duquel le romancier habile fait tomber le lecteur à la renverse. Lorsque McMurphy est lobotomisé, le lecteur est choqué. Lorsque le vieil homme attrape le poisson, le lecteur se lève et applaudit. Lorsque Leamas choisit la mort, le lecteur est stupéfait. Lorsque Scrooge devient fou de joie en découvrant qu'il n'a pas manqué Noël, le lecteur devient fou avec lui. Le lecteur soutient Michael Corleone lorsqu'il accomplit sa vengeance. Qui ne pleure pas Emma Bovary lorsqu'elle prend le poison, ou Humbert Humbert lorsqu'il meurt de désespoir ?

Troisièmement : **rendre un verdict dans la Cour de justice poétique.**

Qu'est-ce que la justice ? La justice consiste à défendre les innocents, à punir les coupables et à récompenser les vertueux. La justice poétique est une punition qui correspond au crime, ou une justification qui correspond à la vertu. Pour être "poétique", l'organisme qui rend la justice doit être caché. Si la police le fait, ce n'est pas poétique. Un homme noie sa tante vieille fille dans une baignoire. Avec l'argent de l'assurance, il achète un bateau qui coule. Il se noie à son tour. Il s'agit d'une justice poétique parce que l'agence (le destin ? l'accident ? le Seigneur de l'univers ?) qui a rendu la justice n'est pas apparente, et que la punition (la noyade) correspond au crime (le meurtre par noyade). Supposons qu'un homme ambitieux aspire à la richesse, au pouvoir et à la gloire. Il rêve du jour où lui et sa femme pourront s'asseoir au sommet de la pyramide et se prélasser dans leur richesse. Mais son ambition endurcit son cœur et lorsqu'il est parvenu au sommet, écrasant tous ses concurrents, sa femme l'a quitté pour un homme plus doux et plus gentil. Il a atteint ses objectifs, mais l'accomplissement est vide. C'est aussi cela la justice poétique. Si vous ne pouvez pas donner raison à l'innocent ou récompenser pleinement le vertueux, laissez-lui au moins une part du gâteau. Les lecteurs ont envie de voir la justice rendue.

Imaginons que vous écriviez une histoire d'oppression. Votre héros, un ouvrier du textile travaillant dans un atelier clandestin, tente de s'organiser...un syndicat. Le syndicat est écrasé ; votre héros a échoué. Dans la

cour de justice poétique, vos méchants ont gagné. Mais si votre héros a trouvé le courage, le respect de soi et l'amour d'une bonne femme, il a gagné quelque chose d'encore plus précieux - et il peut y avoir des victoires dans d'autres usines textiles, d'autres guerres à mener et à gagner. Même dans la mort, un personnage peut gagner quelque chose. Hamlet a eu sa vengeance. McMurphy a inspiré le chef.

Quatrièmement : **découvrir de nouvelles facettes du personnage**.

Si de nouveaux aspects du personnage sont révélés au moment du dénouement, c'est encore mieux. Ah, Joe Go carefully a enfin trouvé ses tripes, dit le lecteur. Tant mieux pour lui ! Votre héroïne se rend enfin compte que son amant est un goujat. Les gentils s'échappent enfin du camp de prisonniers. Si le lecteur finit par applaudir, c'est que vous avez réussi un magnifique dénouement.

Cinquièmement : **le point culminant et la résolution doivent constituer l'ensemble du roman**.

En écrivant votre roman, vous avez créé des questions dans l'esprit du lecteur. Certaines de ces questions, par exemple, tournaient autour du problème principal du protagoniste, un alcoolique. Au point culminant, nous le voyons adhérer aux Alcooliques anonymes ou se suicider. Dans les deux cas, le conflit principal est résolu. Mais il peut y avoir d'autres questions secondaires qui préoccupent également le lecteur. La fille continuera-t-elle à haïr son père, la femme sera-t-elle réconciliée, l'ancien alcoolique retrouvera-t-il son emploi ? Seul le mélodrame, bien sûr, apportera une réponse complète à toutes ces questions, mais même dans un bon drame, certaines d'entre elles devraient trouver une réponse complète et les autres une réponse au moins partielle. Un bon point culminant laisse au lecteur le sentiment que l'histoire est terminée.

Scrooge a été transformé et ne sera plus jamais un avare.
Les Corleone ont retrouvé leur pouvoir.
McMurphy est mort, mais le chef a retrouvé son âme et ne la perdra jamais.
Le vieil homme a retrouvé le respect.
Leamas est mort.
Humbert Humbert est mort.
Emma Bovary est morte.
Et ce chapitre est terminé.

La structure du récit : résumé

La question dramatique : le protagoniste atteindra-y-il son objectif ?
La réponse dramatique : positive ou négative. Il l'atteint ou ne l'atteint pas.
Le crescendo dramatique : le mur le plus haut doit se situer à la fin de l'œuvre.

L'intrigue : vient d'un personnage embarqué dans une situation particulière - l'intrigue est ce que les personnages font pour gérer la situation dans laquelle ils se trouvent. Pour qu'il y ait intrigue, il faut des personnage et du conflit. Or, pendant le développement du conflit, vous aurez besoin d'évènements, devront être organisés de façon logique, selon une certaine causalité, sans cela si vous faites abstraction des relations de cause à effet, vous finirez soit avec roman picaresque (enfilade des épisodes de la vie d'un ou plusieurs personnages sans lien en eux) ou personnage embarqués dans une quête fastidieuse, celle de l'intrigue. Pour éviter cet écueil, imaginez personnages du roman comme des dominos. Le premier évènement, la première scène, doit provoquer un évènement consécutif. La scène 1 amène à la scène 2. Par forcément juste après, mais doit y avoir un lien de cause à effet. Ensuite l'intrigue doit comporter des points forts, dramatiques « frisson d'excitation », elle doit avoir un point culminant, quoi doit lui même avoir un point culminant « le bang dans le bang » ensuite conclusions ici nouer tous les fils restés épars et illustrer la nature des changements qui se sont produits dans la vie des personnages. Les auteurs chevronnés savent qu'il faut continuellement ouvrir l'histoire, pour y parvenir, devez créer une succession de scènes ou vous poserez des questions dramatiques, qui resteront provisoirement sans réponse, pour y arriver, si l'une de ces questions dramatiques trouve une réponse dans une scène, vous devez veiller à ce qu'une autre soit posée. Auteur débutant oublient parfois que le suspense se résume au désir de savoir ce qui arriver aux personnage et comment cela leur arrivera. C'est la clé de tout. Créer des personnage qui ont une réalité pour le lecteur, qui suscitent une réponse émotionnelle chez lui, vous créerez le suspense parce que le lecteur aura envie de savoir ce qui va arriver à ces gens à partir du moment où le statut quo aura été ébranlé par l'évènement déclencheur. L'utilisation du temps contribue à la création du suspense, de même que provoquer une tension en faisant une promesse au lecteur dès le début d'un roman. Par une promesse explicite, c'est un élément qui

déclenche l'attente : le pistolet qu'on introduit au début doit servir à la fin. « quand je suis en panne dans l'histoire, c'est que j'ai joué mes cartes trop tôt »

Comment créer un bon récit ?

Un bon récit est logique et surprenant. L'essentiel d'un scénario : rien n'arrive par hasard, contrairement à la vie, le lecteur sait que c'est l'auteur qui tire les ficelles.

Première ligne : ligne temporelle : sur combien de temps, quand va se passe le récit ? Essentiel de faire avancer les personnages dans un cadre diégétique. Pour chaque scène, réfléchir à son utilité dans le récit (fait-elle avancer l'action ?), potentiel poétique, émotionnel, son unicité (ne dit-elle pas la même chose qu'une autre scène ?)

La fin doit toujours répondre au début « effet miroir » idéal est de retrouver au début et à la fin un personnage dans la même situation, mais que le personnage ait changé, ratisse différemment à cette situation (si plusieurs personnage les faire débuter ensemble : même ciel noir, comment réagissent-ils à la pluie ? Un départ de vacance ? La mort d'un proche ?) Toujours travailler la fin : elle qui décide si réussit ou non.

Faire différence entre fin logique et fin voulu (par l'auteur, le genre) il existe toujours une fin logique induite par la psychologie des personnages, l'élément déclencheur, les conflit qui s'en suivent. Il faut être conscient de cette fin logique. Il existe 4 grands types de fin :
- Happy ends
- Tragic ends
- Fins ouvertes : ici l'auteur doit avoir pensé à une fin logique mais décidé de ne pas la montrer
- Fin climax : viscérales, violentes, remettent en cause la totalité du film

NB : Les coïncidences peuvent arriver au début du scénario (élément déclencheur), mais pas ailleurs, ni plusieurs fois.

NB : Le personnage qui guide la narration du roman est comme un témoin complice des émotions du spectateur, le personnage principal est un vecteur d'émotions comment le choisir ? choisir celui nous ressemble le plus ou à défaut, le plus universel. Il doit être présent dès la première scène. Il se peut que le personnage point de vue ne soit pas le personnage principal (Gatsby).

NB : Etre subtil pour changer de point de vue, comme un « relais », le plus de fluidité possible. Les changements de point de vue se font souvent après un pic dramatique.

La structure du texte

La structure du texte peut être subdivisé en différents chapitres, avec un titre ou nom (*Austen, Henry James*), la chronologie peut être inversée (*Outremonde, Don Delillo*), la structure peut être originale (*Sourire de Loup, Zadie Smith*), chronologie (début de chapitre datés), insérer des histoires dans l'histoire globale ou deux histoires qui se passent en parallèle (*Les heures, Cunningham* = 3 histoires en parallèle).

La même histoire peut être racontée de différentes façons. L'intrigue est une chaîne de causalité qui relie les évènements et les personnages. Nous découvrons l'intrigue au fur et à mesure que nous lisons, de sorte que l'auteur qui privilégie l'intrigue doit dissimuler les liens tout en les révélas éventuellement. Une intrigue comporte des indices ou des allusions dans une partie du récit, suggérant que quelque chose sera expliqué dans une autre partie. Si l'intrigue est primordiale, le romancier doit prévoir la fin avant d'écrire le début (Voir les oeuvres de *Dickens*).

Les révélations sont des moments où la surface des choses changent soudain de sens, où ce que nous avons déjà lu change de signification. Les révélations peuvent être satisfaisantes ou irritantes, accomplissement de la narration ou astuce narrative. Les indices ont habillement été disséminés dans le roman. La révélation est la récompense.

Les **récits alternés**. Exemple : *Le talentueux Mr. Ripley, Highsmith* alterne entre deux personnages. Toujours à la troisième personne (le corrupteur et le corrompu). les chapitres alternent entre les points de vue des deux hommes.

Le **méta-récit** : l'histoire de la façon dont l'histoire est née. Exemple : découverte que tout ce qui a précédé est une invention du personnage. Exemple : *Usual Suspect.* Explication à la fin d'une histoire, que l'histoire est contée Exemple : l'histoire du livre d'un des personnages. Il ne faut pas confondre métanarration et métafiction, bien que cette dernière contienne souvent des versions de la première. La métafiction est devenue un label pour les romans sur l'écriture romanesque. Elle est souvent associée à la fiction prétendument postmoderniste, bien que des œuvres beaucoup plus anciennes semblent entrer dans cette catégorie.

Le **montage** (du français monter, "assembler") fait référence à l'assemblage de différents plans et séquences pour créer un récit cinématographique. Il désigne aujourd'hui un style de "découpage et de montage" qui attire l'attention sur les sauts et les chocs entre les séquences. *Underworld* monte des images et des épisodes d'une manière comparable, appréciant "les plans juxtaposés, le sens de la contradiction rythmique" (429). Le montage caractérise également le passage d'une scène ou d'un personnage à l'autre dans le roman. La narration est un métrage. Cela n'est nulle part plus clair que dans la première partie du roman, qui décrit ce match de baseball à New York en 1951. Le passage brusque et inopiné d'un personnage à l'autre et d'une action à l'autre, méthode narrative empruntée au cinéma, est utilisé pour représenter l'expérience d'une foule. Nous passons d'un personnage à la partie - un drame américain de triomphe et de désastre - à un autre personnage

Prolepse : La prolepse est l'astuce rhétorique de l'anticipation. Elle fait référence à l'étrange activité d'un récit qui nous fait savoir à l'avance ce qui se passera plus tard. La prolepse est un élément du développement du roman depuis ses débuts. Les narrateurs de Daniel Defoe disent constamment "comme vous l'entendrez" et "comme cela apparaîtra de temps en temps ». Ils ne peuvent guère nous raconter quelque chose sans penser à ce qui va suivre. Autrefois, ces allusions à ce qui va suivre étaient considérées comme des signes de technique primitive, comme si un raconteur incompétent privait ses propres anecdotes de toute surprise.

<u>Créer et structurer l'intrigue</u> :

Un élément capital du récit est la structure de l'intrigue.

Ici, on va se demander comment tous ces éléments peuvent se mettre en place autour d'une intrigue. Le personnage bien caractérisé va vivre une série de conflit qui vont aboutir à sa transformation. Quels sont les événements qui vont survenir, dans quel ordre vont-ils apparaître ? L'histoire n'est pas complète sans rebondissements, retournements de situation, moments où une information est divulguée, découverte, une décision prise. Tous ces retournements sont appelés **« noeuds dramatiques »**, ils font avancer l'histoire et requièrent un changement de scène.

Tout **l'histoire ne doit pas nécessairement être tracée avant d'écrire**, seule les histoires convenues, classique, fonctionnent comme cela. L'histoire se déroule au fur et à mesure que l'on avance. Parfois, on s'avance dans des voies sans issue, l'histoire s'essouffle, ce qui est normal. Le milieu est le plus difficile.

<u>Quelles astuces pour que le récit reste fluide ?</u>

1. **Intriguer le lecteur avec une question centrale (la question dramatique)** : la poser au début et ne pas y répondre avant la fin (ou ne pas y répondre du tout, plusieurs possibilités)

   Exemples bateaux : Romance : les amoureux se retrouvent-ils ? Tombent-ils amoureux ? Arrivera-t-elle à publier son livre ? (La couleur des sentiments) Mystère/policier : Le personnage résoudra-t-il le mystère ? Trouvera-t-il ce qu'il recherche ? Le personnage survit-il ou meurt-il à la guerre ? Le personnage arrivera-t-il à être riche ? Histoire de rédemption : Sauvera-t-il les autres ? Dans les romans d'apprentissage : le personnage grandit-il et si oui, comment ? Tragédie : le personnage échappe-t-il à son destin ? Si l'histoire est psychologique (centrée sur le développement personnel du protagoniste), il faudra trouver un dispositif symbolique pour créer un objectif narratif clair - un objet qu'il veut et qui représente son bonheur.

2. **La motivation et le conflit au service de l'intrigue** : l'intrigue de fiction doit réunir des éléments essentiels : vos personnages doivent désirer quelque chose (c'est leur motivation), confronté à des obstacles et des conflits pour atteindre leur objectif. Pour s'identifier au personnage, à son parcours, le lecteur doit savoir ce qu'il veut. La motivation du personnage est le moteur de l'histoire. Un personnage sans motivation n'a aucun raison de lutter. La plupart des gens ont des objectifs à long terme assez

simple : être heureux, réussir, éviter une mort prématurée, ils ont également des objectifs à court terme : terminer un projet au travail, réussir un examen, acheter quelque chose qu'ils veulent. Dans un récit, les personnages ont généralement des objectifs à court terme qui les guident et un objectif global qu'ils atteignent à la fin de l'histoire.

NB : si l'on écrit sur un personnage qui ne sait pas ce qu'il veut, il faudra s'assurer en tant qu'auteur que l'on sait au fond ce qu'il veut, même si le personnage ne le sait pas encore lui-même.

3. **Manipuler les coïncidences de l'intrigue** : il est presque impossible de les éviter, dans la réalité, on oublie des personnes, des gens, des évènements, cela n'a pas sa place dans un récit de fiction. Tout ce que vous incluez doit être présent pour une raison. Un évènement survenu au début doit influencer un personnage ou revenir d'une manière ou d'une autre à la fin. De nombreuses histoires commence par une coïncidence initiale. Ex : deux personnes se rencontrent par hasard, quelqu'un au bon endroit au bon moment ou l'inverse. En revanche, lecteurs gênés lorsque les coïncidences se multiplient, en particulier lorsque le personnage est dans une situation difficile. Cela prive la fonction de toute tension, le lecteur se doutera que le personnage sera toujours sauvé par des coïncidences improbables. Avant, coïncidence plus acceptée car considérée comme l'oeuvre de la providence ou des destin (*Thomas Hardy*, personnages qui luttent en vain contre leur destin). Sur ce point, voir Jung, concept de syncronicité ou de coïncidence significative. Jung était convaincu que la vie n'était pas une série d'événements aléatoires mais l'expresLesion d'un ordre plus profond, un point de vue étayé par sa propre expérience de la psychanalyse.

4. **Tenir les lecteurs en haleine** : les lecteurs aiment être choqués et surpris lorsqu'ils lisent une histoire - étrangement, d'une manière qu'ils n'ont pas dans la vie réelle ! C'est peut-être parce qu'ils ont l'occasion de vivre des émotions fortes avec un filet de sécurité. Par conséquent, d'une certaine manière, le pire commentaire que les lecteurs puissent faire sur votre travail est que l'intrigue est prévisible.

5. C**réer des chocs et des surprises**. Par exemple, une personne que l'on pense un ami se révèle un ennemi ou l'inverse. Il faut un bon motif pour une trahison, il faudra revenir en arrière et semer des indices. Par exemple, lors d'un mariage, le marié est déjà marié, un personnage est l'enfant de quelqu'un d'autre, un héritage d'une personnage inattendue, l'individu n'épouse pas celle ou celui qu'on attendait, personnage principal tué à un moment inattendu, une personne que l'on croyait morte est vivante… Choisir le bon moment pour surprendre ! milieu ou fin, rebondissement final, créer une surprise en introduisant un nouveau personnage au milieu de l'histoire qui peut en changer la direction. Raymond Chandler disait « en cas de doute, faites appel à un homme armé » = tout ce qui peut faire monter la pression d'un cran.

Quand l'histoire commence-t-elle ? Comment commencer une histoire ?

NB : on n'écrit jamais la première phrase en premier.

Pour raconter une histoire, il faut se poser des questions :

Comment je vais raconter cette histoire ?
Qui est le personnage principal ?

1. De qui parle l'histoire ?
2. Que veulent-ils ?
3. Pourquoi ne peuvent-ils pas l'avoir ?
4. Que font-ils à propos de ça ?
5. Pourquoi cela ne marche pas ?
6. Comment cela fini ?

Chaque question soulevée par le récit doit avoir une <u>réponse spécifique.</u>

<u>Au début de l'histoire</u> :

Le prologue : texte introductif, première partie qui fait office d'introduction. Début d'un texte, détaché du texte principal. Il situe le lieu et le contexte. Il pose les bases de l'univers. Son but est de piquer la curiosité du lecteur, le pousser à vouloir en savoir davantage. Il sert généralement à relater des évènements antérieurs

à l'histoire, mais peut aussi être un appel du futur (Donna Tartt, le Maitre des Illusions). On en retrouve très souvent dans les romans autour d'un meurtre ou d'un mystère.

Le récit enchâssé (framing device) : est une histoire dans l'histoire. Cette première histoire explique, encadre la seconde.
- Il donne un aspect mystérieux
- Peut être quelque qui raconte un souvenir, quelqu'un qui raconte l'histoire de quelqu'un d'autre (La rempailleuse, Maupassant).
- Sentiment de confiance à celui qui le raconte
- Pourquoi ?
  - Pour faire ressortir des similitudes entres les histoires
  - Authentifier l'histoire
  - pour en parler « témoignage »
  - parfois utilisé quand on est coincé et non pour servir l'histoire. Il faut se demander en quoi cela sert l'histoire qui est racontée ?

Exemples :
- *Le joueur d'échec, Stephen Zweig*
- *24 heures dans la vie d'une femme, Stephen Zweig*
- *La tache, Philippe Roth*
- *Frankenstein, Shelley*
- *Le tour d'écrou, Henry James*
- *La prison d'Edimbourg (Le coeur du Midlothian), Henry James*
- *Au coeur des Ténèbres, Joseph Conrad*
- *L'histoire sans fin, Michael Ende*

L'ouverture (the opening) : les premières phrases du récit. Les meilleurs début d'histoire résument en trajet très court la logique du roman dans son ensemble, montre l'esprit narratif, la confiance de l'auteur.

Créer et maintenir l'intérêt du lecteur : le conflit, la tension, le rythme

Le conflit

L'intérêt du lecteur sera créée par :

- L'intérêt qu'il porte au personnage, il aura envie se savoir ce qui va lui arriver
- Les questions qu'il se posera sur l'intrigue : comment cela va-t-il se finir ?

= construire de la tension est d'arriver à pousser le lecteur à se poser des questions auquel on répondra de manière progressive pour qu'il ne subsiste plus de questions à la fin du livre.

Pour cela, les outils à disposition de l'écrivain sont nombreux.
Il s'agira premièrement de construire des objectifs et des obstacles pour les personnages du récit.

Le quatuor fondateur du drame : **protagoniste-objectif-enjeu-obstacles**. On aura donc un protagoniste qui possède un objectif, l'objectif est motivé par un enjeu. Dans sa quête, le protagoniste rencontrera des obstacles. Construire des obstacles revient à frapper votre protagoniste quand il est à terre, le mettre dans le pétrin le plus noir.

1. L'objectif : il s'agira premièrement de doter le personnage d'un objectif.

Il existe différentes sortes d'objectifs :

- *L'objectif dramatique*, c'est l'histoire.

- *L'objectif trajectoriel*, c'est l'arc du personnage, la transformation. Ce que le lecteur recherche c'est de voir changer les personnages, d'assister à leur transformation. La question à se poser est où commence le personnage, dans quel état mental, financier, amoureux, etc. et où va-t-il finir ? En cherchant à atteindre son but, le personnage va subir une transformation de caractère, comme si derrière la trame du récit, l'intrigue que l'on suit, se jouait une autre révolution qui relèverait de l'inconscient du personnage. Ce parcours peut être pour le meilleur (le personnage devient alors d'aveugle à lucide par exemple) ou le pire (de plus en plus barbare). L'objectif trajectoriel est toujours une déclinaison d'un objectif inconscient et universel : grandir.

NB : Objectif dramatique et trajectoriel peuvent se croiser.

Ensuite, **pour que l'objectif soit efficace, il devra être connu du lecteur rapidement au début du récit**. Il devra sentir la volonté du personnage à l'atteindre. Il doit aussi être motivé, le personnage doit partager son envie au spectateur, c'est l'enjeu. Il doit aussi être particulièrement difficile à atteindre. Il faudra donc créer des obstacles.

2. L'enjeu : c'est un objectif motivé, plus l'objectif est motivé plus le spectateur s'intéressera au récit.

Exemple : par la mort ou la vie (se sauver pour rester en vie), matériel (gagner 1 millions de dollars), récolter les honneurs, devenir une personne respectable, gagner en crédibilité, accéder à la sécurité, retrouver sa liberté, etc.

3. Les obstacles : doivent être difficiles mais pas insurmontables. Il faut partager le lecteur entre l'espoir (réussisse) et la crainte (échoue). Exemple : *La couleur des sentiments, Stockett*. Le protagoniste doit être animé d'un **intense et inébranlable désir d'atteindre son objectif.** Plus le protagoniste en veut, plus le spectateur se passionnera pour son histoire. Une petite quantité d'obstacles bien choisis et bien définis est préférable à une accumulation exhaustive.

Quels obstacles peut-il rencontrer ?

- Avec soi-même
- Avec autrui
- Avec la société

- La nature ou le destin, le hasard

Il existe trois catégories d'obstacles :

- **Les obstacles internes :** jalousie, ambition, orgueil, lâcheté, indécision, purisme, incompétence, avarice, bêtise, maladresse, culpabilité, secret de la confession, bonté, psychoses, candeur, *etc*.

- **Les obstacles externes** : lâcheté des habitants d'une ville, leucémie, nature, *etc*.

- **Les obstacles externes d'origine interne** : par exemple incivisme d'un personnage, se fait ensuite arrêter par un policier.

Dans la vie, nous sommes les artisans inconscients de nos propres malheurs.
Si nous n'y sommes pour rien alors il y aura erreur judiciaire, rumeur.

4. Donner des faiblesses à son personnage (ou des handicaps) :

- Une faiblesse relève de la faute du personnage, elles aident le lecteur à s'identifier « je ressens ça ! » « j'aimerais être ça ! » Elles sont en corrélation avec le conflit et doivent l'exacerber.

- Un handicap est indépendant de la volonté du personnage.

Au cours d'une histoire, le ou les personnages vont donc subir une **transformation**. Ils doivent donc avoir un objectif de départ, qui va être mis à mal et vont se transformer sous cette pression. Pour que les personnages se révèlent, se transforment, **il doivent subir du conflit** !

CONFLIT, TENSION ET RYTHME

1. Le conflit : comme vu précédemment, l'obstacle se définit par rapport à une volonté, une envie, un besoin, un désir. (l'objectif). Les obstacles doivent donc s'opposer à l'objectif.

Le **conflit naît de l'opposition entre objectifs et obstacles**.

2. La tension : consiste à se demander ce qui va arriver au personnage, pousser le lecteur à se poser des questions. Dans un récit, le conflit et le rythme vont participer à ajouter de la **tension dramatique**. Pour construire cette tension, il faudra mettre sans cesse le héros sous pression, le but est que le lecteur se demande sans cesse : **que va-t-il arriver au personnage ?** Il doit donc se faire du souci pour le protagoniste (*make the reader care*). Elle est fondée sur nos peurs ancestrales (être tué, capturé, moqué, abandonné, agressé, isolé). Le lecteur cherche à revivre ces émotions en lisant.

La tâche du romancier est donc de construire cette tension, de **créer du danger**, d'amener son protagoniste à risquer sa vie, à le rendre vulnérable. Le danger est défini et immédiat, il pèse directement sur le protagoniste. Le lecteur cherche le soulagement final de la tension, le calme après la tempête, la transformation après les épreuves. Sans épreuves, sans luttes, il n'y a pas d'histoire et donc pas de plaisir de lire !

Par ailleurs, l'être humain porte de l'**intérêt au malheur des autres** (une des journaux) et au spectaculaire (superlatifs : la peinture la plus chère, l'homme le plus vieux). Nous nourrissons tous une fascination pour le mal et la violence car ils font partie de nous. L'identification à un criminel nous permet de faire du mal par procuration, elle a un effet de catharsis donc un effet thérapeutique.

Le **conflit est donc un facteur d'identification** (humain, animal, objet) et l'émotion du conflit doit aussi être vécue par le lecteur. Si on fait vivre du conflit au méchant, le facteur d'identification émotionnelle fonctionnera également (*Bree dans Desparate Housewifes*). Le conflit est une situation ou un sentiment conflictuel, les luttes, épreuves, difficultés, dangers et malheurs que nous vivons.

Il produit sur les individus des sensations ou des sentiments désagréables, les deux principaux sont la **frustration et l'anxiété**.

Comment fonctionne l'identification ?

Nous sommes tous des voyeurs. La fiction nous donne un aperçu des autres comme aucun autre média ne peut le faire. Lorsque nous lisons une fiction, nous participons à la vie des autres à un niveau beaucoup plus profond que lorsque nous lisons, par exemple, un article de journal. Dans la fiction, nous sommes intimes avec les personnages. La fiction peut être plus réelle pour le lecteur que la réalité elle-même, car la fiction est l'essence même de la vie. Dans une histoire fictive, **le lecteur est plongé dans l'expérience intérieure des personnages**. Si l'écrivain est suffisamment habile, le lecteur s'identifiera aux personnages au point que, pendant la durée de la lecture, le monde réel s'effacera et le lecteur sera complètement absorbé dans le monde de l'histoire des personnages. Le romancier est une sorte de magicien qui jette un sort au lecteur. Pour ce faire, il utilise **la magie de l'identification**.

Comment, en tant qu'auteur, pouvez-vous opérer cette magie ?

Tout d'abord, dès le début de votre histoire, donnez à votre lecteur une **pierre de touche émotionnelle** - plongez un personnage dans une situation qui suscite l'émotion. L'écriture de fiction implique des personnages humains, et les personnages humains ont des émotions. Vous toucherez mieux votre lecteur si vous lui présentez dès le début un personnage ayant des problèmes avec lesquels il peut sympathiser.

Exemples :
- Humbert Humbert est en proie à l'amour au début de Lolita. Il aime Lolita jusqu'à en souffrir. Le lecteur a pitié de lui.
- Le Parrain commence avec un personnage mineur qui assiste au procès de deux hommes qui ont agressé sa fille. Le lecteur peut facilement le plaindre.
- Le Vieil Homme et la Mer commence avec un vieux pêcheur qui n'a pas attrapé de poisson depuis longtemps et qui souffre. Le lecteur le plaint également.
- Flaubert commence Madame Bovary par un portrait du "pauvre Charles", Monsieur Bovary, qui doit être cocu. L'histoire commence par la honte qu'il subit à l'école. Le lecteur le plaint également.
- Dans A Christmas Carol, l'émotion suscitée par Dickens n'est pas de la pitié, mais du mépris pour Scrooge. Cela fonctionne bien : les lecteurs le détestent.

Une fois qu'une émotion (pitié, mépris, peur) a été suscitée par l'introduction, **les personnages doivent être immédiatement plongés dans une crise qui se développe**. Si vous avez touché les émotions de vos lecteurs, ils seront intéressés, mais la véritable identification ne peut se produire que lorsque les personnages sont confrontés à des choix qui permettent au lecteur de participer au **processus de prise de décision**. Si le lecteur dit "Allez, Harry, fonce !" ou "N'épouse pas cet imbécile !", il s'identifie au personnage. L'identification se produit lorsque le lecteur s'efforce de pousser le personnage à faire les bons choix.

Selon une croyance largement répandue, l'identification ne peut avoir lieu que si le personnage est admirable. Humbert Humbert n'est guère admirable. Il aime une nymphette et épouse sa mère pour être proche d'elle. Il ment, triche et assassine. Des qualités peu admirables. Pourquoi les lecteurs s'identifient-ils à lui ? Parce qu'il souffre. Parce qu'il se bat. Parce qu'il est humain et que ses émotions ont touché les leurs.

Vous pouvez tuer le charme de l'identification aussi facilement que vous pouvez le créer - si vous perdez la sympathie des lecteurs pour le personnage. Vous pouvez perdre la sympathie du lecteur en faisant commettre à votre personnage des actes de cruauté envers un autre personnage auquel les lecteurs s'identifient plus fortement ou pour lequel ils éprouvent une grande sympathie. Vous pouvez perdre la sympathie du lecteur en faisant faire au personnage des choix stupides - en agissant en deçà de ses capacités maximales. L'idiot de l'histoire d'horreur qui réagit aux bruits effrayants en allant dans le grenier armé seulement d'une bougie en est un exemple. Vous pouvez perdre la sympathie du lecteur lorsqu'un personnage semble trop ordinaire, qu'il est stéréotypé ou qu'il ne lutte pas assez durement. Le lecteur a envie d'encourager un combattant, et non d'assister à un personnage banal qui s'apitoie sur son sort.

Quels sont les types de conflit ?

Par exemple, un employé qui demande une augmentation vivra une situation de conflit, un amour triangulaire, si vous êtes certaine que quelqu'un vous aime alors qu'en réalité il en aime un autre, une petite fille qui assiste au passage à tabac de son frère (ici, le conflit naît de la détresse qu'elle vit), la culpabilité face à un fils qui tourne mal, être malade, il ne reste plus qu'un moment à vivre, cela peut-être aussi la perspective d'un conflit (deux personnages discutent, une bombe est placée sous la table, le lecteur le sait,

mais pas les personnages) ici il y a danger, risque menace, dans les soprano enfin, la tension naît des individus psychotiques dont on se demande s'il vont exploser (et cela arrive souvent), etc.

Le confit est véhicule de caractérisation : le **conflit est révélateur de personnalités**. Nous réagissons tous à peu près les mêmes quand tout va bien. Or, quand il y a conflit on peut distinguer les approches. Ce qui est primordial, c'est que le personnage rencontre une résistance d'une espèce ou d'une autre, se heurter à la volonté d'un autre personnage, son corps, une situation, au fonctionnement interne de cette personne (alors devra laisser place à l'indécision, l'ambivalence propre à chacun). Quel que soit le personnage, à un moment donné, connaîtra ce qui nous afflige tous de temps à autre : culpabilité, peur, doute, tracas. Ce qui aboutit à un conflit intérieur. Le conflit extérieur fera apparaître l'enjeu. Le conflit fonctionnera d'autan mieux **en s'intensifiant**. En s'aggravant avec le temps, alors que les incidents se succèderont, la crise révèlera davantage de facette du personnage. A chaque étape du conflit, les réactions du personnage changeront, s'intensifieront, gagneront peut-être en clarté, traduiront une confusion croissante. **Veillez à ce que les conflit arrivent crescendo**. Une intrigue unique ne fait pas un roman, le livre doit comporter des intrigues secondaires. Elles apparaîtrons lors de l'analyse de caractère, vous n'aurez pas besoin de les chercher. Les intrigues émergent du thème du roman.

Le conflit ne vient pas que de l'extérieur, des obstacles potentiels que traversera le lecteur, mais également de ses confits intérieurs. Le conflit peut se situer à l'intérieur de la personne ou à l'extérieur. Un personnage désire quelque chose, mais on lui a dit pendant son enfance que c'étai mauvais ou ses désirs ne sont pas approuvés par le reste du monde. On fera donc la différence entre :

- **Les conflits externes** : évènements extérieur. Le type de conflit externe le plus évident et le moins intéressant consiste simplement à avoir un méchant - le terme technique est antagoniste - qui, sans raison particulière, est déterminé à empêcher votre personnage principal, le protagoniste, d'obtenir ce qu'il veut. Vous pouvez rendre cette situation plus sophistiquée en donnant à votre méchant une raison de vouloir se mettre en travers du chemin de votre personnage. Dans la vie réelle, les personnes avec lesquelles vous êtes en conflit ne sont généralement pas des vilains purs et durs. Ce sont simplement des personnes qui veulent quelque chose de différent de ce que vous voulez. Si vous faites de votre antagoniste un personnage à part entière, avec des bons et des mauvais côtés, vous trouverez généralement de bonnes raisons pour que cette personne souhaite un résultat différent de celui que veut votre personnage principal.

- **Les conflits internes** : psychologiques, internes au personnages

On distingue aussi :

- **le conflit statique** : vécu de façon passive = inhibition ou impuissance. Exemple : la mort d'un proche, l'écrivain dans Misery.

- **le conflit dynamique** : le conflit actif ou réactif. Par exemple, un personnage essaie de protéger un proche. Les conflits dynamiques font avancer le récit.

Exemples : un homme coincé sous une jetée (conflit passif), une femme qui essaie de l'aider (conflit actif)

Le mécanisme en place est le suivant : **un personnage cherche à atteindre un objectif et rencontre des obstacles, ce qui génère du conflit et de l'émotion**, pour le personnage mais aussi pour le spectateur :

Personnage - objectif - conflit - obstacle - conflit - émotion

Il s'agit d'un principe universel :

- Une frustration est générée quelque soit l'objectif ou obstacle. La frustration arrive du fait de **vouloir quelque chose et ne pas l'avoir**.

- Ensuite vient l'anxiété : **vais-je l'avoir ou non ?**

On parle de conflit avec identification lorsque le lecteur s'identifie aux émotions, désirs, du ou des personnages.

Il peut aussi y avoir des conflit sans identification lorsqu'un méchant est puni par exemple. Dans ce cas, la punition sera source de plaisir, de compassion, de fascination, de soulagement et de libération de la haine accumulée à l'égard du marchant. Or le méchant doit être puni par l'auteur de ses méfaits (tribunal). S'il n'est pas assez puni, le public sera déçu alors que s'il est fortement puni, de la compassion sera éprouvée à son égard.

Les motivations des personnages peuvent être réunies en 2 groupes :

- **Inconscientes** : lié au passé, choses qu'on a pas eues dans notre enfance (argent, sécurité, amour, réussite à l'école, etc.) C'est pourquoi il est important d'explorer l'enfance du personnage.

- **Conscientes** : devenir célèbre, devenir riche, réussir peut avoir une motivation inconsciente dont on est pas conscient. Ce désir de réussir peut être sous tendu par le fait que enfant vous avez été ignoré par des parents trop occupés et négligé à l'école.

Les motivations sont liées aux valeurs. Exemple : un personnage qui veut être riche, apporte de l'importance à l'argent et au succès, il est donc susceptible d'être matérialiste. C'est très différent d'un personnage qui veut devenir riche et célèbre afin d'utiliser l'argent et la célébrité pour faire quelque chose d'important - soit pour lui-même (comme la construction du plus haut gratte-ciel du monde), soit pour les autres (la construction d'un hôpital dans un pays pauvre).

NB : Si vous écriez sur un explosion : donner à votre personnage des cibles. Si vous écrivez sur une implosion : entourer de choses qui vont l'encercler.

Sans obstacles, difficultés et conflits, il n'y a pas d'histoire !

Le rythme et la tension

Le lecteur portera de l'intérêt au lecteur lorsqu'il…

- **Cherchera à comprendre** : : le but est de pousser le lecteur à chercher à comprendre qui est le personnage et ce qu'il fait.

- Pour cela, il faut **divulguer certaines informations et en dissimuler d'autres**.

- Le **dynamisme narratif** est une propulsion vers l'avant, il donne au lecteur envie de tourner les pages et crée une intrigue rapide.

Durant tout le récit, le héros doit être confronté à son « défaut » qu'il parviendra ou non à surmonter

Comment rajouter plus de tension ?

NB : les auteurs japonais ont bien compris comment utiliser la tension ! (lire livres)

- **Les questions non répondues** : quelqu'un est mort ou a disparu, on veut savoir qui l'a tué, pourquoi. On laisse délibérément des questions en suspend pour y répondre plus tard. Le lecteur va vouloir savoir, trouver l'énigme.

- **L'anticipation** : il s'agit de montrer au lecteur ce qu'il va se passer pour le pousser à se demander : comment en est-on arrivé là ? Exemple : un requin nage dans la mer, des enfants jouent à côté ou laisser ses personnages dans une situation horrible au début du récit et revenir en avant ensuite. On pensait que cela se passerait comme ça, mais en réalité cela se passe autrement. Il existe différentes formes d'anticipation (émotionnelle et d'action). NB : ici on ne parle pas du récit d'anticipation (récit qui se passe dans le futur). L'anticipation est si importante que Lajos Egri, dans L'art de l'écriture dramatique, en fait un type de conflit, au même titre que "statique", "sautant" et "s'élevant lentement". L'anticipation n'est pas un conflit à proprement parler, mais plutôt la promesse d'un conflit. Voici un exemple de préfiguration :

  « Joe s'est levé, a pris son petit-déjeuner, a chargé son fusil et s'est mis en route pour la ville. »

Il s'agit d'une préfiguration, car le lecteur se demande : "À quoi sert le fusil chargé ?". Une question a été soulevée dans l'histoire. La préfiguration est l'art de soulever des questions. Si les questions sont légères, le lecteur est légèrement intéressé. Si les questions sont importantes, le lecteur est captivé. Il est possible d'intégrer l'art de l'anticipation avec autant d'aisance et de naturel que l'on respire. En voici un exemple :

« Susie a vu Eddie le premier jour de classe et, le soir même, elle a écrit dans son journal : "S'il ne m'emmène pas au bal de fin d'année, je me jetterai du haut du château d'eau. »

Voici un autre exemple : « Joe s'est arrêté au chenil la nuit qui a suivi la bagarre avec son voisin, Emil, à propos de la tondeuse à gazon. Il a demandé au propriétaire du chenil le prix d'un pitbull terrier. Le propriétaire du chenil lui répondit quatre cents dollars. Joe dit qu'il lui faudrait du temps pour réunir une telle somme, mais qu'il y arriverait s'il s'y mettait. Ce soir-là, après avoir mangé du poulet frit Kentucky et du whisky du Tennessee, assis sur le porche arrière, il écouta des chansons de la famille. Un hibou qui hululait dans l'arbre, il en vint à une décision. . . »

Il est également possible de faire des prévisions dans le récit, en dehors des actions des personnages :

Lorsque Pete est sorti du travail ce soir-là, il ne se doutait pas qu'une surprise l'attendait dans sa voiture. En fait, il n'a pas entendu le sifflement du serpent lorsqu'il a démarré le moteur.

La préfiguration peut également être utilisée pour faire passer le lecteur à travers une partie particulièrement ennuyeuse de la narration. Un écrivain de génie n'aura peut-être jamais de passage ennuyeux dans son récit, mais pour la plupart des écrivains chevronnés, les passages ennuyeux semblent inéluctables. Supposons que vous écriviez un roman. On y prépare un voyage, par exemple, et certaines actions significatives qui se produisent au cours de ces préparatifs joueront un rôle important plus tard ; les actions préparatoires doivent être montrées même si elles ne sont pas dramatiques en elles-mêmes. Supposons qu'une corde bon marché soit achetée et qu'elle coince les héros sur une corniche du mont Awesome. La décision d'acheter une corde bon marché est manifestement importante, mais elle ne le devient que plus tard dans l'histoire. Pour intéresser le lecteur à la scène de l'achat de la corde, le désastre ultérieur peut être anticipé. Vous pourriez commencer la scène comme suit :

Lorsque Rudolf est entré dans le magasin pour acheter ses provisions, il ne se doutait pas qu'il était sur le point de commettre l'une des plus grosses bévues de sa vie.

Une telle phrase fait bondir le lecteur. Quelle peut être la faute commise ? Une question importante a été soulevée dans l'esprit du lecteur et, pour les besoins de l'auteur, c'est une bonne chose. Un passage ennuyeux peut ne pas durer qu'une scène ; il peut s'étendre sur plusieurs années, un chapitre ou plus. Supposons, par exemple, que l'un de vos personnages, Jeffrey, ait un passé de problèmes émotionnels et que, vers la fin de l'histoire, il fasse quelques folies, notamment en essayant de scalper son futur beau-père avec une tondeuse électrique. Pourtant, au début, Jeffrey est doux comme le sucre et réagit aux problèmes en se renfermant dans sa coquille. Vous pensez que ce Jeffrey maussade va endormir vos lecteurs. Le moyen de les réveiller est de leur révéler votre secret : le gentil Jeffrey, qui semble profondément religieux, voire carrément pieux, est un maniaque de l'homicide en puissance. Alors, comment pouvez-vous anticiper la tempête qui s'annonce ?

Vous pouvez le faire à la voix de l'auteur, de manière narrative, comme dans l'illustration précédente concernant l'achat de la corde :

Jeffrey se rendait à l'église lorsqu'il aperçut la maison où vivait le petit chien gris. Le chien qu'il avait tué un soir de rage. Mais c'était avant, et c'était maintenant. Désormais, il gardait ses colères à l'intérieur de lui, bien enfermées où, se disait-il, elles ne sortiraient plus jamais.

Une autre façon d'anticiper est de faire en sorte qu'un personnage donne un avertissement :

Julie ne connaissait pas la vieille femme qui se tenait sous le porche lorsqu'elle est rentrée des courses. La vieille femme était ridée et voûtée, pâle comme la mort. Ses yeux étaient enfoncés dans leurs orbites, les pupilles opaques comme les yeux froids d'un poisson mort. "C'est vous qui allez épouser Jeffrey ?
Julie acquiesce. "Oui. Samedi. »

"Vous devez savoir qu'il a la folie en lui. C'est dans le sang. »
La vieille femme se retourne alors pour s'éloigner. "Attendez !" s'écrie Julie. "Comment le sais-tu ? La vieille femme s'est arrêtée, a ricané et s'est retournée par-dessus son épaule. "Je suis proche et j'ai la folie en moi. C'est ainsi que je le sais.

Utilisez vos personnages secondaires pour préfigurer les actions des personnages principaux.
Vous pouvez également préfigurer les actions d'un personnage principal par ses propres actions. Ce qu'un personnage fait lorsqu'il est un peu stressé est très révélateur de ce qu'il pourrait faire lorsqu'il est très stressé. Disons qu'il noie un chaton qui l'ennuie. Ou qu'il s'enfonce les ongles dans la paume de sa main pour la faire saigner et qu'il est momentanément fasciné par l'écoulement du sang. Peut-être qu'il hurle sur quelqu'un qui a traversé devant sa voiture. Ce genre de choses. L'anticipation, rappelons-le, est une promesse. Si la promesse est faite et qu'elle n'est pas tenue, vous trompez le lecteur.

- **Les micro-tensions** : sont des petites tensions qui apparaissent dans des scènes plus larges (L'eau des pâtes qui bout)

- **La tension émotionnelle** : le lecteur est engagé avec ce qu'il se passe, il ressent des émotions face aux situations. Les conflits internes et externes doivent être utilisés avec justesse. Le personnage doit être vulnérable. Exemple : dire ce qu'il se passe dans un rêve peut donner des informations émotionnelles sur le personnage et ses tensions intérieures.

- **Le creuset** : situation dans laquelle les personnages sont liés les uns aux autres pour une raison quelconque et incapable d'éviter le conflit entre eux (Agatha Christie, 10 petits nègres)

- Souvent **un conflit caché** peut être plus utile en termes narratifs, parce qu'il mijote sous la surface et que les lecteurs savent qu'il va éclater de façon dramatique à un moment ou à un autre.

- **La juxtaposition** : est la technique de la comparaison et du contraste. Les écrivains utilisent la juxtaposition pour créer un effet réthorique en plaçant deux entités l'une à côté de l'autre pour souligner leurs différences. Ces éléments peuvent inclure des gens, idées, choses, places, comportements, caractéristiques. Quelques exemples communs : lumière et ombre, acceptation et isolation, jeunesse et expérience, richesse et pauvreté, beauté et laideur, vice et vertu, famille et étranger, sagesse et stupidité, familier et étrange, passion et apathie, bon et diable, urbain et campagne, chaud et froid, moderne et antique, courage et lâcheté, mâle et femelle, jalousie et confiance, civilisation et nature, libre arbitre et destin, pardon et revanche. La juxtaposition peut amener l'humour, l'absurdité, créer un lien entre des éléments et images sans rapport premier.

    Quelques exemples en littérature : les sorciers et les moldu (Harry Potter), la terre et la mer (Moby Dick), la liberté et le confinement (Ne tirer pas sur l'oiseau moqueur), la frontière et la civilisation (Les aventures d'Huckleberry Finn), East Egg (new money) et West Egg (old money) (Gatsby le magnifique), les humains et les animaux (L'Odyssée de Pi), l'innocent et le coupable (Des souris et des hommes), la pensée individuelle et collective (1984). On peut aussi se servir de la juxtaposition pour opposer deux personnages (foil), montrer leur différences de caractère, leur nature. Exemple : noir - secret et délicat et aimé (A l'Est d'Eden).

NB : il existe une différence entre juxtaposition et antithèse. L'antithèse, c'est l'opposition de deux pensées, de deux expressions que l'on rapproche dans un discours pour en faire mieux ressortir le contraste. Le premier met l'un à côté de l'art (c'est une comparaison, alors que le second oppose). Il existe également une différence entre juxtaposition et oxymores (allier deux mots de sens contradictoire). Exemple : Un joli laid garçon (oxymores) et un joli garçon est venu, un laid garçon est reparti (juxtaposition). Il existe, enfin, une différence entre juxtaposition et analogie (rapprocher deux idées, ressemblance entre deux choses différentes). Exemple : jambes cassées = broyées dans un mixeur.

- **Le mystère :** il existe plusieurs types de mystères. Le cozy mystery (une vieille dame enquête sur son temps libre), les détective qui enquêtent, les procédures policières, les mystères super naturel (Doctor Who), à couteaux tirés (climat d'affrontement, d'hostilité). Les mystères contiennent un puzzle : le crime, l'investigation, le twist, la rupture, le final. Comment fonctionnent-ils ? Avoir une théorie et prouver qu'elle est fausse et ainsi de suite.

- **Le suspense :** le suspense c'est tout ce que va faire l'auteur - ou tout ce qu'il pourrait faire - pour obliger le lecteur à tourner les pages de son livre. Point. C'est une combinaison d'anticipation et d'incertitude. Signaler dans le récit que quelque chose est susceptible de se produire, retarder sa réalisation, les lecteurs restent dans l'incertitude. Précisez les objectifs, espoirs, craintes du personnage afin que le lecteur sache ce qu'il attend, redoute et qu'ils puissent s'engager dans l'histoire. En cours de route, révéler suffisamment d'informations pour maintenir l'intérêt du lecteur. Méthode instinctive. (lire des thriller captivant car conçu pour nous tenir en haleine). Le suspense naît de l'attente. Donner du rythme, alterner drame, action, scènes plus calmes. Pour qu'il y ait suspense, il faut qu'il y ait quelque chose à craindre et quelque chose à espérer. Ainsi qu'un enjeu, que se passe-t-il si le personnage réussit ? Que se passe-t-il s'il échoue ? Il contribue à entretenir l'intérêt du lecteur pour la bonne et simple raison qu'il imite des désirs chez lui. Le lecteur veut savoir ce qu'il va arriver : aux personnage, à la situation dans laquelle les personnages se trouvent, à l'intrigue. Et il voudra savoir *comment* ces choses vont arriver. Le seul moyen : tourner les pages pour assouvir son désir. Le suspens l'art de créer un « je ne veux pas » chez le lecteur « je ne veux pas lâcher ce bouquin ». Quand on se fait du souci, il a de l'implication, on continue à lire. Le lecteur doit s'identifier au personnage, il sera d'autant plus intrigué par l'histoire. Eléments d'identification qui viennent de l'idée de communauté « ce qui est commun » : nous nous référons à des individus dont les expériences émotionnelles trouvent échos dans notre propre vie ; nous comprenons les gens qui ont un vécu similaire, dont les problèmes suscitent notre empathie. Au delà de l'intrigue et des personnages. Tout ce qui attire l'attention sur l'écriture risque d'éloigner le lecteur de l'histoire. Encore, le conflit : les attaques physiques marchent bien, mais les alarmes psychologiques ou émotionnelles aussi. La violence peut aussi ménager un élément de suspense. Chaque fois qu'un personnage est assassiné (scène d'ouverture ou n'importe quel moment = suspense), un contre la montre, un MacGuffin (un objet que tout le monde recherche, parfois de valeur, mais pas forcément et doit mettre la main dessus avant tous les autres). Enfin, placer des signes avant-coureur, poser prudemment des questions dramatiques élève le suspens. Les questions induites doivent trouver des réponses dans les scènes ultérieures.

NB : il existe une différence entre mystère est suspense. Le mystère ne génère pas de suspense lui-même. Par exemple, nous sommes face à 3 portes fermées et on ne sait pas ce qu'il y a derrière. On ne peut ouvrir qu'une porte. Ici, il y a du mystère, de l'inconnu. Que cachent les deux autres portes ? S'il y a maintenant 3 portes fermées et que derrière l'une d'elle il y a 1 millions d'euros, mais que l'on ne peut ouvrir qu'une porte, là il y a de la pression, du suspense !

Exemple : trois portes fermées sans savoir ce qu'il y a derrière. On ne peut ouvrir qu'une porte = mystère, inconnu. Or, pas de suspense. Maintenant, trois portées fermées, derrière l'une d'elle il y a 1 millions d'euro. On ne peut ouvrir qu'une porte : pression ! Ce n'est pas le fait de ne pas savoir qui engendre la tension, mais les espoirs et les menaces ! Exemple : regarder le tirage du loto sans avoir joué, regarder le tirage du loto en ayant joué (suspens).

<u>Qu'est-ce qui augmente le suspense ? et soutien l'intérêt du lecteur…</u>

- Une volonté farouche du personnage d'atteindre son objectif
- Un objectif motivé
- Des obstacles aussi forts que possibles
- Un spectateur informé des éléments du drame
- Un protagoniste sympathique
- Le temps : le protagoniste atteindra-y-il son objectif à temps ?
- Cas d'urgence : le protagoniste atteint son objectif au dernier moment.

Mais aussi…

- **Le rythme** : le rythme de l'histoire peut être lent, rapide, en alternance. Il s'agit de faire avancer l'histoire à une certaine vitesse. Elle peut être lente au début et rapide à la fin ou s'accélérer vers la fin. Les émotions prennent du temps ! Le rythme du récit doit être travaillé. On garde le rythme en prévoyant assez de conflit. Chaque scène doit servir l'histoire (relation de cause à effet). Chaque scène doit permettre de passer à l'étape suivant, le prochain conflit, la prochaine information (se demande : quelles informations apporte cette scène ?) Pour garder le rythme, il faudra aussi couper, enlever les parties qui ne servent à rien. Il faut de la tension dans chaque chapitre. Or, il faut parfois baisser la tension. Élever le rythme puis le baisse, puis élever puis baisser.

Les éléments importants du rythme :

1. **L'action elle-même** : que se passe-t-il dans l'histoire ?

2. **Les cliffhanger** : quand la fin d'un chapitre ou d'une scène est laissé pendante, sans réponse, la tension monte naturellement car le lecteur a envie de tourner les pages pour savoir ce qu'il va se passe ensuite.

3. **Les dialogues** : un dialogue rapide avec des informations mineures ou non pertinentes est captivant, il dynamise les scènes.

4. **Le choix des mots et de la langue** : le langage lui même peut être utilisé (voix active, informations sensorielles). Utiliser des verbes forts ! Les phrases courtes créent un rythme plus rapide dans une scène d'action

Quels outils utiliser pour un rythme élevé ?

- **La bombe à retardement** (Time bomb) : cela peut-être une bombe physique ou quelque chose va arriver et cela va mal se passer et le lecteur le sait (La série « Heroes »)

- **Le carnet de voyage** (Travel log) : des personnages voyages et ils doivent arriver à un certain endroit. On peut voir leur progression sur un carte (Le Seigneur des anneaux)

- **Le compte à rebours** (countdown) (Kill Bill)

- **Rajouter un chapitre** entre deux scènes pour diminuer la tension et soutenir l'intérieur du lecteur.

- **Changer de point de vue**.

- **Ajouter un titre au chapitre pour stimuler l'intérêt**.

- **Rajouter des intrigues secondaires** : leur utilité est de révéler un aspect de la vie du personnage, elles créent des obstacles, rajoutent de la tension et du suspense, elles introduisent du contraste, changent d'ambiance ou de rythme (voir *Anna Karénine* pour les intrigues secondaires et contraste). Façon courante : alterner intrigue secondaire et principale OU majeure partie principale et scènes courtes d'intrigue secondaire (Le Seigneur des anneaux, plusieurs intrigues secondaires).

- **Rising action** : faire monter le conflit en douceur (voir *Scrooge, Dickens*).

- **Dès qu'un élément commence à être résolu, en ouvrir un autre**.

- **Augmenter les enjeux** : qu'ils deviennent plus importants pour les personnages, ils doivent être assez élevés, soumettre le personnage à une pression temporelle par exemple (24h pour désamorcer une bombe) : deux types d'échange externe (un examen, un mariage, procès, fête, etc.) interne (que le personnage se fixe, prendre une résolution, trouver l'homme de sa vie avant la fin de l'année, etc.)

- **Semer des indices dans l'histoire** : les indices physiques (traces qu'une personne laisse derrière elle (empreinte digitale), verbaux (ce que les gens disent), action (ce que font les gens).

- **Indices et fausses pistes** rôle important dans la montée du suspense : les indices sont des informations qui correctement interprétées par le lecteur, peuvent l'amener à résoudre l'affaire avant ou en même temps que l'enquêteur. Les plus évidents sont les indices matériels (une trace, un fil, un bouton, une marque de pneus, une arme), biologiques (sang, ongle, urine, excréments, etc.) ou l'absence d'un objet qui devrait être là, timing. Les déclarations des suspects et témoins peuvent receler d'indices. Les fausses pistes : objets semés dans l'histoire pour induire le lecteur en erreur, l'inciter à mettre le crime sur le dos d'un autre que le coupable. Elle doit cependant avoir une explication logique introduite gratuitement.

- **Le flux de conscience** : *Mrs Dalloway*, le roman auquel *The Hours de Michael Cunningham* rend hommage, est souvent cité comme l'exemple type d'un récit de type "flux de conscience". Ce type de récit est censé suivre non seulement les pensées non exprimées d'un personnage (c'est le cas d'*Emma de Jane Austen*), mais aussi les sauts d'association qui relient ces pensées entre elles. La narration vise non pas à nous dire ce que pense un personnage, mais à suivre la manière dont il pense. En particulier, elle vise,

comme dans l'ouverture magistrale de Mrs Dalloway, à être fidèle à la façon dont les souvenirs continuent de faire irruption dans le présent. Clarissa Dalloway pense aux préparatifs de sa fête et à la fraîcheur du matin.

« Quelle alouette ! Quel plongeon ! C'est ce qui lui avait toujours semblé lorsque, avec un petit grincement de charnières qu'elle pouvait entendre maintenant, elle avait ouvert les portes-fenêtres et plongé à Bourton dans l'air libre. Comme l'air était frais, comme il était calme, plus calme que cela bien sûr, au petit matin ; comme le clapotis d'une vague ; comme le baiser d'une vague ; comme le froid. »

La narration suit l'activité de la mémoire, mais sans nous renvoyer au passé. En effet, la prose est pleine de la conscience ultérieure, qui remonte le temps : "... qu'elle pouvait entendre maintenant", "plus calme que cela bien sûr", "était-ce cela ? Il ne s'agit pas de mémoire, mais de l'activité de se souvenir.

Exemple au rythme soutenu : Le *Da Vinci Code, Dan Brown* (PDF), *The Most Dangerous Game, Richard Connell* (Suspense) (PDF), *Orgueil et préjugés, Jane Austen* (PDF), *La parure, Maupassant* (nouvelle, PDF).

ASTUCE : Élever le rythme puis le baisser, puis élever puis le baisser à nouveau.

Utiliser des outils particuliers : coupure de journal, de presse, extrait de journal intime…

Ces outils peuvent aider à garder le rythme.

Parmi les astuces et les embellissements utilisés par les romanciers et examinés dans ce chapitre, certains sont aussi matériels : il s'agit de formes d'écriture (lettres, courriels, articles de journaux) qui sont normalement utilisées à d'autres fins que la fiction.

- **La lettre** est depuis longtemps utile aux romanciers.

- **Courriers électroniques**. Pourquoi pas utilisées par les romanciers ? Manque d'intimité ? Leur caractère informel les rend sans doute moins intéressantes que les lettres adressées à un romancier. Dans les exemples examinés ci-dessous, c'est le potentiel d'erreur et de détournement qui crée des possibilités fictionnelles particulières pour les courriers électroniques. Les romans ont toujours utilisé (ou inventé) des documents issus du "monde réel". L'un des romans examinés dans ce livre, *The Curious Incident of the Dog in the Night-Time de Mark Haddon*, inclut des panneaux, des publicités, des cartes, des horaires, des motifs de tissus et, enfin, une partie d'un examen de mathématiques de niveau A. Tous ces documents ont été copiés pour nous par Mark Haddon. Tous sont copiés pour nous par le narrateur autiste de Haddon, Christopher, un enregistreur souvent incompréhensif d'un monde déroutant.

- Parmi les documents qui se retrouvent le plus souvent dans les romans, on trouve les **articles de journaux**. Je prends des exemples dans The Blind Assassin de Margaret Atwood, mais plusieurs des autres romans examinés dans ce livre les utilisent également. Invariablement, ces articles de journaux inventés fournissent des informations dont nous avons besoin, mais ils déforment également une réalité que seuls les lecteurs du roman découvriront. Les deux sections suivantes traitent également des façons dont le matériel d'un monde inventé semble s'imposer dans une histoire.

- La première concerne l'insertion d'une image, ou plutôt de la description d'une image, dans un texte. **L'ekphrasis** (description de représentations visuelles) comme on l'appelle, est un vieux procédé, très utilisé en poésie et fait, dans *Mon nom est rouge d'Orhan Pamuk*, pour montrer à l'œil de l'esprit l'étrangeté mutuelle des codes de représentation orientaux et occidentaux.

- La seconde, "Listes", s'intéresse à un dispositif beaucoup plus propre aux romans. Voici les choses du monde, simplement rassemblées, la matière première à partir de laquelle il faut créer une sorte de signification narrative. D'autres dispositifs abordés dans ce chapitre sont, pourrions-nous dire, ornementaux. Avant l'invention des romans, les professeurs de rhétorique pensaient qu'il était raisonnable que les écrivains veuillent décorer leur œuvre avec des ornements, et cet idéal n'a pas entièrement disparu avec l'arrivée du roman.

- Il y a eu des romans, par exemple, où des passages de **description naturelle** ont été fournis non pas parce qu'ils étaient importants pour l'histoire, mais parce qu'ils auraient pu plaire au lecteur (comme ils avaient peut-être déjà plu à l'écrivain). *Les Mystères d'Udolpho d'Ann Radcliffe* en est un exemple célèbre.

Exemple : *Daniel Defoe, A Journal of the Plague Year* (1722) - à la troisième page dans les éditions modernes - le narrateur, H.F., présente des preuves de l'arrivée de la peste à Londres. À la fin de l'année 1664, des rumeurs de décès dus à la maladie mortelle ont commencé à se répandre, rappelle-t-il, et il a été observé que, dans quatre paroisses centrales, "les enterrements ordinaires ont considérablement augmenté en nombre" (3). Il présente ensuite sur la page un Bill of Mortality, c'est-à-dire un tableau avec les nombres de décès enregistrés dans des paroisses particulières, semaine par semaine. Plusieurs de ces tableaux apparaissent à différents endroits du Journal. Ils sont présentés comme s'il s'agissait de véritables documents, transcrits avec diligence par l'auteur à partir de registres officiels. Nous savons aujourd'hui que Defoe s'est effectivement appuyé sur de véritables tableaux de mortalité pour la période concernée lorsqu'il a composé son roman. L'utilisation de ces statistiques (qui auraient eu leur place dans la section "Listes" ci-dessous) a contribué à créer l'effet documentaire qui a persuadé de nombreux lecteurs, pendant des décennies après la mort de Defoe, que le Journal était un véritable mémoire plutôt qu'une œuvre de fiction.

Les modes dramatiques et les dialogues

"Bonjour", dit Joe à Mary.
Mary lève les yeux du livre qu'elle est en train de lire. "Bonjour", dit-elle.
Joe traîna les pieds nerveusement. Il était sûr que tout le monde dans la cafétéria de l'école le regardait. "Qu'est-ce que tu fais ? demanda-t-il.
"Je lis."
"Oh. Lire quoi ?" "Moby-Dick."
"C'est bien ?" "Juste une histoire de pêche. »
Joe s'assit. Il passa son doigt autour de son col pour essayer la sueur qui coulait le long de son cou.
« Ah, il faut que je te demande quelque chose », dit-il. « Je t'écoute »
« Euh, est-ce que tu as une cavalière pour le bal de fin d'année ? »
« Je n'avais pas l'intention d'y aller »
« Eh bien, tou le monde va au bal de fin d'année. Ça te dirait d'y aller avec moi ? »
« Hmmm, je vais réfléchir, d'accord ? »
« Ne réfléchis pas, fais-le ! Je prendrai la voiture de mon père. J'aurais plein d'argent. »
« Cela semble assez bien ».

La scène ci-dessus est présentée sous une forme dramatique, elle présente un conflit centra, il y a une opposition des volontés (un veut aller au bal, l'autre non). Elle atteint un climax et les personnages sont orchestrés. Pourtant, ça ne fonctionne pas. Pourquoi ?

1. Le dialogue manque d'inspiration.
2. Il s'agit d'un dialogue direct : il exprime exactement ce qui se passe dans la tête du personnage sans tergiverser, utiliser des subterfuges, de mentir, d'être spirituel, etc.

Un **bon dialogue exprime la volonté du personnage de manière indirecte** !

Exemple :

« Je dois m'asseoir ici, c'est mon travail » dit Joe.
« Oh ? » dit Mary en relevant les yeux du livre qu'elle lisait.
« Ouais, l'école me paie un dollar cinquante de l'heure pour étudier à la cafétéria et servir d'exemple »
« Je connais ton avenir » dit Joe en souriant.
« Comment tu le pourrais ? »
« Je lis les carte de tarot »
« Désolée, je ne crois pas au tarot. En plus, ma famille est unitarienne. » Joe sortit les carte de sa poche et les mélangea. Il en posa une première. « On viendra te chercher à 20 heures dans une Chevrolet Nova vert »
« Lol »
Il continua « l'homme extrêmement séduisant qui conduira portera une veste de soirée blanche »
« Ah oui… » elle rit.
« Il t'emmènera au bal de fin d'année »
« Waw, les cartes disent vraiment tout ça » dit-elle avec un sourire en coin et les yeux légèrement plissés.
« Et plus encore mais… » il rangea le jeu de carte dans sa poche arrière « je ne vais pas gâcher toutes les surprises. Alors, tu acceptes ? »
Elle lui sourit à nouveau et se remit dans sa lecture sans rien dire.
Alors qu'il allait partir, elle dit « si tes cartes disent tout, tu devrais le savoir non ? »
« Je viendrais de te chercher à 20h » dit-il gaiement et légèrement surpris puis, il se retourna et dévala l'escalier par deux marches vers la cafétéria.

NB : les sitcom à la TV utilisent le plus souvent le dialogue direct, c'est pour cela qu'ils génèrent souvent un sentiment d'ennui. Or, si vous travaillez vos dialogue, les personnages afficheront plus d'esprit, de charme, d'érudition, d'ingéniosité. Comment cela est-ce possible ? Grâce au facteur temps. Ce que vos personnages disent et font dans l'histoire semble spontané, ils semblent être de vraies personnes.

Le dialogue a une fonction, il doit faire avancer l'intrigue. Il faudra toujours décider d'où le dialogue se passe, où se trouvent les personnages, que font-ils ? Où est le personnage point de vue dans le dialogue ? Sinon, on aura l'impression que les personnages flottent sans réelle teneur (c'est ce que j'ai ressenti parfois à la lecteur de Emma, Jane Austen). Lorsque l'on écrit un dialogue, il faudra toujours penser à ce que veulent chacun des personnages dans la conversation ? Que veulent-ils dire, montrer ?

Relier les scènes entre elles

We want to experience the experience.

Kardos, Art and Kraft of Fiction

Il est possible d'envisager le roman comme une **succession de scènes reliées par un lien de causalité**. Commencez par décider si vous avez besoin d'une scène, il se peut que non, peut être simplement d'une **situation dramatique** = passage du roman ou le narrateur relate les évènements au lieu de les rendre, sous forme résumée ou bien longue. Dans ce cas, les personnages évoluent et se développent et vous ferez appel à d'autres outils comme :

- **le langage figuratif** : langage qui transmet des significations qui sont interprétées de manière imaginative plutôt que littéralement. On peut l'utiliser pour créer des images dans la tête du lecteur. Il est notamment utilisé en poésie.

- **la narration dramatique**. Le narrateur omniscient nous décrit ce qui se passe de façon factuelle. Il n'y a pas de dialogue.

« vu du ciel avec un regard d'oiseau - et, juLestement un vautour descendait en spirale - il était impossible de dire si l'homme nu qui gisait sur le sol était vivant ou mort. L'homme, lui-même, n'en savait rien et le rapace, en atteignant le sol, s'approcha en boitillant de travers, hésitant, lançant un coup d'oeil oblique vers les ronces qui encombraient le ravin… »

Le plus souvent, la scène est décrite par le personnage-point de vue ou le narrateur omniscient qui relate les évènements au fur et à mesure qu'ils se produisent, permettant au lecteur d'assister aux faits et gestes des personnages et de surprendre leur conversation. Les scènes nous installent fortement dans la tête des personnages (voir *Le monde selon Garp, John Irving* pour des résumés narratifs). On va retrouver une scène partielle et après interruption, le résumé narratif reprend.

Narration - Pause dialogue - Scène - Retour à la narration.

LES MODES DRAMATIQUES

Les romans dramatiques sont écrits selon trois modes : **le récit dramatique, les scènes et les demi-scènes**.

Dans le récit dramatique, le narrateur relate des actions, montre l'évolution du personnage et exploite les conflits intérieurs, mais il le fait de façon sommaire. *Madame Bovary* est presque entièrement écrite en narration dramatique :

Charles ne savait que répondre ; il respectait sa mère et idolâtrait sa femme ; il considérait le jugement de sa mère comme infaillible, et pourtant tout ce qui concernait Emma lui paraissait irréprochable. Après le départ de Madame Bovary aînée, il essayait timidement de lui répéter, avec ses propres mots, une ou deux des critiques les plus légères qu'il l'avait entendue formuler ; Emma s'empressait de lui prouver qu'il avait tort et le renvoyait à ses patients. En attendant, suivant les théories auxquelles elle croyait, elle s'efforçait résolument d'expérimenter l'amour. Dans le jardin, au clair de lune, elle lui récitait tous les vers passionnés qu'elle connaissait par cœur et lui chantait des adagios lugubres accompagnés de soupirs ; mais après, elle se trouvait aussi calme qu'avant, et Charles ne paraissait pas plus amoureux ni plus ému. Incapable de produire la moindre étincelle d'amour dans son cœur par de tels moyens, et aussi incapable de comprendre ce qu'elle ne sentait pas que de croire à tout ce qui ne se manifestait pas sous des formes conventionnelles, elle se convainquit facilement qu'il n'y avait plus rien d'extraordinaire dans l'amour de Charles pour elle. Ses

emportements s'étaient installés dans un horaire régulier ; il ne l'embrassait qu'à certaines heures. C'était une habitude parmi d'autres, comme un dessert connu à l'avance, après un dîner monotone ...

Dans une scène, bien sûr, le narrateur décrit les actions telles qu'elles se sont produites. se produisit. Voici un exemple, toujours tiré de Madame Bovary :

« Ce soir-là, au dîner, son mari trouva qu'elle avait bonne mine, mais lorsqu'il lui demanda des nouvelles de sa promenade, elle ne parut pas l'entendre ; elle était assise, le coude appuyé sur la table, à côté de son assiette, entre deux bougies allumées.
"Emma ! dit-il.
"Qu'est-ce que c'est ?
"Eh bien, je suis allé voir Monsieur Alexandre cet après-midi ; il a une jument âgée de plusieurs années, mais toujours en bonne forme, sauf qu'elle a un peu de genoux. Je suis sûr qu'il la vendrait pour trois cents francs environ...". J'ai pensé que vous aimeriez l'avoir, alors je l'ai réservée... Je l'ai achetée... J'ai bien fait ? Dis-moi".
Elle acquiesce. Puis, un quart d'heure plus tard, elle demanda : "Tu sors ce soir ?".
"Oui. Pourquoi ?"
"Oh, rien... rien, ma chérie."
Dès qu'elle fut débarrassée de Charles, elle monta à l'étage et s'enferma dans sa chambre.
monter à l'étage et s'enfermer dans sa chambre.
Elle se sentit d'abord étourdie ; elle vit les arbres, les chemins, les fossés et Rodolphe ; elle sentit de nouveau ses bras se resserrer autour d'elle, tandis que les feuilles frémissaient et que les roseaux s'agitaient.
les feuilles frémissaient et les roseaux bruissaient.
Mais lorsqu'elle se vit dans le miroir, elle fut
elle fut stupéfaite de l'aspect de son visage. Jamais ses yeux n'avaient été aussi grands, aussi sombres, aussi profonds. Elle était transfigurée par quelque chose de subtil qui se répandait sur tout son corps.
Elle se répétait : "J'ai un amant ! J'ai un amant !" et cette pensée lui procurait un délicieux frisson…. »

Une demi-scène est un récit dramatique interrompu, mêlé à des parties de scène :

« Vers la fin du mois de septembre, Charles passa trois jours aux Bertaux. Le dernier jour s'écoula comme les autres, le grand moment étant la mise en place de l'équipement. de l'un à l'autre. [Monsieur Rouault l'accompagnait un peu avant de le quitter, ils marchaient dans un chemin creux, ils allaient se séparer. Le moment est venu. Charles se dit qu'il doit faire sa déclaration avant qu'ils n'arrivent à l'angle de la haie ; enfin, quand ils l'ont dépassé, il murmure : "Monsieur Rouault, il y a quelque chose que je voudrais vous dire."
"Allez, dites-moi ce que vous avez sur le coeur, comme si je ne le savais pas déjà !" dit Monsieur Rouault en riant doucement.
"Monsieur Rouault, Monsieur Rouault, balbutie Charles.
"En ce qui me concerne, je ne demande pas mieux", poursuit le fermier. "Je suis sûr que ma fille est d'accord avec moi, mais il faudra que je lui demande quand même. Je vous laisse ici et je retourne à la maison. Écoute-moi bien : si elle dit oui, tu ne dois pas entrer, à cause de tous les gens qui sont autour ; et d'ailleurs, cela la contrarierait trop. Mais je ne veux pas te tenir en haleine, alors je vais ouvrir un des volets tout contre le mur ; tu pourras le voir si tu regardes derrière la haie".
Et il s'éloigna.
Charles attacha son cheval à un arbre, courut jusqu'au chemin et attendit. Une demi-heure s'écoula, puis il compta dix-neuf minutes à sa montre. Soudain, il entendit un bruit venant de la maison : le volet avait claqué contre le mur ; le loquet tremblait encore. (Fin de la scène ; retour à la narration dramatique). Il rentra à la ferme à neuf heures le lendemain matin. Emma rougit lorsqu'il entra, mais se força à rire un peu pour ne pas paraître déstabilisée. Monsieur Rouault embrassa son futur gendre. Ils remirent à plus tard toute discussion sur les arrangements financiers : il était encore temps, car le mariage ne pouvait décemment avoir lieu avant la fin du deuil de Charles, au printemps de l'année suivante.
L'hiver se passe dans l'attente… »

Il existe donc 3 types de narration à envisager :

- **la narration dramatique** (ou le résumé narratif)
- **la scène complète**

- **la scène partielle qui interrompt la narration dramatique**

L'écriture dramatique nécessite une montée en puissance du conflit. Cela est vrai non seulement pour l'histoire dramatique dans son ensemble, mais aussi pour la scène dramatique, qu'elle soit traitée de façon sommaire dans un récit dramatique, ou exploitée plus complètement dans une demi-scène ou une scène complète. Une scène, parce qu'elle comporte un conflit croissant, doit aboutir à une sorte d'apogée et de résolution, même si le conflit se prolonge dans les scènes suivantes. Le conflit central d'une scène ne doit pas nécessairement être le même que celui du roman. Le conflit central d'un roman peut être entre un homme et sa femme ; la scène d'ouverture peut impliquer, par exemple, un conflit entre l'homme et son patron conduisant à son licenciement, un événement qui affectera à son tour le conflit central. Une scène a la même forme qu'une histoire. Elle commence par un point bas de tension et s'élève jusqu'à un point culminant, suivi d'une résolution. Voici un exemple tiré d'Un chant de Noël.

« Ce fou, en laissant sortir le neveu de Scrooge, a laissé entrer deux autres personnes. [Il s'agit d'un pont de la scène précédente. La nouvelle scène commence]. C'étaient des messieurs corpulents, agréables à voir, et ils se tenaient maintenant, chapeau bas, dans le bureau de Scrooge. Ils tenaient des livres et des papiers à la main et s'inclinaient devant lui.
"Scrooge et Marley, je crois", dit l'un d'eux en se référant à sa liste. "Ai-je le plaisir de m'adresser à M. Scrooge ou à M. Marley ?"
"M. Marley est mort depuis sept ans", répondit Scrooge. "Il est mort il y a sept ans, cette nuit même." [Jusqu'à présent, cette scène est très peu conflictuelle. Scrooge n'a pas encore découvert que les messieurs sont là pour demander de l'argent].
"Nous ne doutons pas que sa générosité soit bien représentée par son associé survivant", dit le gentleman en présentant ses lettres de créance.
C'était certainement le cas, car ils avaient été deux âmes sœurs. Au mot sinistre de "libéralité", Scrooge fronça les sourcils, secoua la tête et rendit les lettres de créance. [La tension monte.]
"En cette période de fête, Monsieur Scrooge", dit l'homme en prenant la plume, "il est plus que souhaitable que nous fassions quelques petites provisions pour les pauvres et les indigents, qui risquent de souffrir beaucoup à l'heure actuelle. Des milliers de personnes manquent de produits de première nécessité ; des centaines de milliers manquent de confort, monsieur."
"N'y a-t-il pas de prisons ?" demande Scrooge. (Maintenant il devient méchant ; ils veulent son argent.)
"Il y a beaucoup de prisons", dit le gentleman en posant à nouveau sa plume.
"Et les hospices de l'Union ?" demande Scrooge. "Sont-ils encore en activité ?"
"Oui. Pourtant", répondit le gentleman, "j'aimerais pouvoir dire qu'elles ne le sont pas. "
"Le tapis roulant et la loi sur les pauvres sont donc en pleine vigueur ?" dit Scrooge.
"Tous deux très occupés, monsieur."
"Oh ! je craignais, d'après ce que vous avez dit d'abord, qu'il ne se fût passé quelque chose qui les eût arrêtés dans leur cours utile", dit Scrooge. "Je suis bien aise de l'apprendre."
"Sous l'impression qu'ils n'ont guère le courage de leur esprit ou de leur corps," reprit le gentleman, "quelques-uns d'entre nous s'efforcent d'amasser des fonds pour acheter aux pauvres un peu de viande et de boisson, et des moyens de se chauffer. Nous avons choisi ce moment, parce que c'est le moment, entre tous, où le besoin se fait le plus sentir et où l'abondance se réjouit. Qu'est-ce que je vais vous faire payer ?"
"Rien !" répondit Scrooge.
"Vous voulez être anonyme ?"
"Je veux qu'on me laisse tranquille", dit Scrooge. "Puisque vous me demandez
vous me demandez ce que je souhaite, messieurs, voilà ma réponse. Je ne me réjouis pas moi-même à Noël, et je n'ai pas les moyens de réjouir les oisifs. J'aide à soutenir les établissements que j'ai mentionnés - ils coûtent assez cher ; et ceux qui sont mal lotis doivent y aller."
"Beaucoup ne peuvent pas y aller, et beaucoup préféreraient mourir."
"S'ils aiment mieux mourir", dit Scrooge, "ils feraient mieux de le faire, et de diminuer l'excédent de la population. D'ailleurs, excusez-moi, je n'en sais rien.
"Mais vous pourriez le savoir", observa le gentilhomme.
"Ce n'est pas mon affaire", répondit Scrooge. "Il suffit à un homme de comprendre ses propres affaires, et de ne pas se mêler de celles des autres. La mienne m'occupe constamment. Bonjour, messieurs !"
Voyant clairement qu'il serait inutile de poursuivre leur argumentation, les messieurs se retirèrent. [Point culminant, suivi de la résolution, y compris l'évolution émotionnelle de Scrooge]. Scrooge reprit ses travaux avec une meilleure opinion de lui-même et un caractère plus facétieux que d'habitude.

Pendant ce temps, le brouillard et l'obscurité s'épaississaient. . . [Pont vers la scène suivante]. »

Ce qui précède est un exemple de scène complète. Elle commence par l'arrivée des gentilshommes, le conflit atteint son paroxysme et se termine par une résolution et un pont vers la scène suivante. Souvent, il n'est pas conseillé d'utiliser une scène complète, parce qu'au début de la scène, les conflits ne sont pas assez forts pour engager le lecteur. Supposons que votre personnage s'apprête à demander une augmentation à son patron. Il décide d'aller voir le patron le lendemain matin à la première heure. La fin de la scène où il prend sa décision peut être reliée directement au milieu de la scène suivante :

"Tu dois obtenir cette augmentation, Joe, nous avons besoin d'argent pour le bébé ! Si tu n'y vas pas et que tu ne demandes pas, je te quitte !"
"D'accord, d'accord, je demanderai, je demanderai, à la première heure demain !"
Il ne dormit pas bien cette nuit-là et le lendemain...
Il n'a pas bien dormi cette nuit-là et le matin suivant [pont vers la scène suivante], debout devant le patron [plongeant directement dans la scène], Joe sentait ses genoux trembler tandis qu'il balbutiait sa demande : "J'ai une augmentation ou je démissionne !"
Le patron lève les yeux vers lui et un sourire de loup apparaît sur son visage. "Vous allez nous manquer, Cogsgrove. [Climax de la scène].
L'après-midi même, Joe achète la corde qu'il compte utiliser pour se pendre. . . . [Résolution et pont vers la scène suivante].

Le fait de plonger au milieu des scènes permet d'accélérer votre roman et d'impliquer le lecteur dans la montée du conflit. Pour varier les effets, le point culminant d'une scène peut même être sauté. Il arrive également qu'une scène entière soit omise, soit parce que le conflit n'est pas assez intense, soit pour un effet comique :

Ce matin-là, Joe s'est dit qu'il n'y avait qu'une chose à faire. Il lui suffisait d'emprunter le vieux fusil de son père et d'aller au magasin d'alcool local, et ce soir-là, il aurait assez d'argent pour se rendre à Hollywood, où il était sûr de pouvoir percer à la télévision. Il attendit la nuit pour passer à l'action, vêtu de son masque de ski, de ses gants et de ses chaussures de course. Il a garé sa voiture au coin de la rue et est entré dans le Fred's Liquors à 21 heures précises. À 21 h 28 exactement, il a été incarcéré à la prison de la ville [en omettant le braquage proprement dit à des fins comiques].

Lorsque les critiques affirment qu'une œuvre est rapide, c'est souvent parce que l'auteur maintient ses personnages engagés dans des conflits intenses et qu'il passe directement à des scènes où le conflit s'intensifie. Lorsque vous écrivez votre roman, examine chaque scène et demande-toi si une partie de la scène ne pourrait pas être coupée pour accélérer le rythme.

Si tu optes pour la scène, s'assurer que sa construction fait avancer l'intrigue ou illustre un aspect de l'un ou l'autre des personnages. Les scènes servent à dramatiser le récit. Les évènements doivent être relaté de façon dramatique. La scène doit poser des questions dramatiques à l'esprit du lecteur, apporter un fait nouveau nécessaire au développement de l'histoire (informations, révélation, découverte, changement soudain) Si elle ne fait rien de tout ça = **la couper ou opter pour le résumé dramatique**. Ce qui veut dire qu'elle doit intégrer un ou plusieurs conflit. Elle peut exploiter l'intrigue secondaire. Construisez votre scène comme si c'était une histoire complète. Elle doit démarrer au point bas, puis la tension doit monter. A l'apogée du conflit, un point culminant et une forme de résolution qui fait avancer le roman entier.

La plupart des auteurs de fiction écrivent des brouillons de leur livre, puis les retravaillent. En particulier les dialogues. Après avoir écrit un dialogue, relisez-le et posez-vous les questions suivantes à propos de chaque ligne :

- S'agit-il d'un conflit ?
- Est-elle banale ?
- Peut-on mieux l'exprimer de manière indirecte ?
- La réplique est-elle aussi intelligente et colorée qu'elle peut l'être ?

L'échange suivant a lieu entre Lucy et son mari Joe, le soir où il rentre à la maison après avoir été licencié de son poste d'agent d'achat. Il ne veut pas le dire à Lucy parce que leur bébé doit naître dans trois mois et qu'ils n'ont pas d'économies. L'échange commence lorsqu'il franchit la porte :

« Voyant son visage allongé, Lucy dit : "Qu'est-ce qui ne va pas, ma chère ?"
"Qu'est-ce qui te fait penser que quelque chose ne va pas ?"
"Tu ne m'as pas embrassée quand tu as franchi la porte."
"Je n'en avais pas envie."
"Tu vas me dire ce qui ne va pas ?"
"Pourquoi es-tu si curieux ce soir ?" "J'ai peut-être le droit d'être curieuse, je suis ta femme."
"Mais tu n'es pas mon patron !"
Sur ce, Joe sort de la pièce en claquant la porte. »

Par souci de concision, ignorons le conflit de saut évident.
Pour retravailler ce dialogue, il suffit d'examiner chaque ligne et de poser les quatre questions. Prenons la première ligne :

"Qu'est-ce qui ne va pas, ma chérie ?"
S'agit-il d'un conflit ? Oui, la question est une sorte d'attaque ; le personnage veut quelque chose. Elle veut des informations. Elle pousse l'autre personnage, Joe, à répondre.
Deuxième question : est-ce banal ? Réponse : oui. D'accord, mais vous devez vous demander comment la question pourrait être formulée d'une manière nouvelle tout en restant conflictuelle.
Pourquoi pas : "Pourquoi ce long visage ?"
C'est encore plus banal que "Qu'est-ce qui ne va pas, chérie ?"
Et pourquoi pas : "Tu as l'air tout à fait froissée, chérie !"
D'accord ? En conflit ? Pas banal ? Peut-on dire mieux indirectement ?
Dire de quelqu'un qu'il est "froissé" est déjà indirect.
Maintenant, la phrase est-elle aussi intelligente et colorée qu'elle peut l'être ?
La seule façon de le savoir est de faire un brainstorming pendant quelques minutes et de voir si vous pouvez trouver une réplique plus intelligente et plus colorée. Que diriez-vous de : "On dirait que quelqu'un a dégonflé tes pneus, chérie." Cela ne vous plaît pas ? D'accord, restez avec la phrase « froissé »
Passez ensuite à la ligne suivante, la réponse de Joe : "Qu'est-ce qui te fait penser que quelque chose ne va pas ?"
Est-ce un conflit ? C'est une défense, en quelque sorte, mais faible, et pas très intelligente ou colorée. Et c'est banal. La ligne obtient un zéro.
Alors, on fait un remue-méninges. Pourquoi pas : "Tout est mignon, charmant ». Trop banal ? Peut-être un peu, mais après quelques instants de réflexion, vous ne trouvez pas de meilleure phrase et, après tout, elle est colorée, indirecte et conflictuelle. Vous décidez de l'adopter.
Après avoir suivi un processus similaire pour chaque ligne, le changement se transformera en quelque chose comme ceci :

"Tu as l'air absolument froissé, mon chérie".
"Je ne comprends pas pourquoi, tout est parfait."
"Alors pourquoi pas de baiser ce soir ?"
"Je ne veux pas que tu attrapes mon rhume."
"Tu as la grogne, pas un rhume, et la grogne ne s'attrape pas.
les grincheux ne s'attrapent pas."
"Ecoute, Lucy, la règle numéro un dans le mariage est ne pas haranguer son mari avant qu'il ne soit rentré à la maison depuis au moins trente secondes."
"Et la règle numéro deux est de partager ses secrets !"
"Et la règle numéro trois est que tu es ma femme, pas mon patron, alors dégage !"

Si cet échange faisait partie d'un roman, il faudrait sans doute le retravailler, peut-être plusieurs fois. "Froissé" ne sonne pas bien, et "canard" est trop britannique pour ces personnages. Mais en le retravaillant, il s'améliorera. La plupart des dialogues doivent être travaillés de cette manière et, en vous mettant au défi de leur insuffler plus de conflit et de les rendre plus frais, indirects, intelligents et colorés, ils s'amélioreront de plus en plus.

En termes de construction, il vaudra parfois mieux commencer par un point culminant, s’en écarter, expliquer comment on est arrivé là, continuer.

Il y a autant de façon de construire une scène que de gens doués d'imagination, quelques exemples de procédés de construction stylistiques :

1. **La technique cinématographique** : on commence par un plan général, la caméra balaie le décor, puis elle s'avance vers le ou les personnage et le dialogue commence. Poser la scène, raconter ce qui se passe, attaquer le dialogue.

2. **Opposition son/image** : commencer immédiatement par du dialogue et se rapprocher à nouveau du centre de la scène. Un personnage parle, c'est le son. Le lecteur n'a pas d'image, il ne sait pas où il est ni ce qu'il se passe. Puis poser l'image. Puis faire répondre un autre personnage.

3. **Flashback ou retour en arrière** : démarrer une scène, faire comme si on s'éloignait, on remonte dans le passé à l'action précédent pour mettre le lecteur au courant et on revient au temps de l'action. Exemple : la scène commence dans le temps réel, mais le personnage est d'humeur sombre ce qui nécessite une explication. Alors on repas en arrière par rapport au moment de l'action, met le lecteur au courant, remonte la soirée précédent et une fois que c'est fait revient au moment de l'action. Attention : il faut que les évènements décrits dans le flashback fassent avancer l'histoire.

4. Commencer la scène rien qu'en **indiquant l'heure du jour ou combien de temps a passé** depuis la dernière scène « cela faisait 10 minutes que… »

5. Faire appel à une e**xplication narrative des évènements**, relater comment on est arrivé à ce point de l'action, le personnage a une vie en dehors du roman, il a vécu et continuera à vivre quand il sera terminé.

6. **Plonger immédiatement dans l'action**, l'action début sitôt le personnage présenté, on reste avec lui tout au long de la scène, les éléments du décor sont intégré à l'action.

7. Commencer une scène **dans la tête d'un personnage**

Faire appel à son imagination !

En dehors de cela, tout se résume à un conflit (intérieur ou extérieur), un point culminant, une résolution.
La prose dynamique obéit à trois commandements. Ils sont les suivants :

A. Soyez précis.
B. Faire appel à tous les sens.
C. Être un poète (mais pas trop) : c'est-à-dire utiliser des figures de styles pour produire un bon effet (personnification, hyperboles, métaphores, etc.)

Une bonne figure de style ne frappera pas seulement le lecteur par son intelligence, mais aura souvent une certaine résonance.

- Dickens, par exemple, a décrit Scrooge comme "solitaire comme une huître". Cette expression est non seulement appropriée parce qu'une huître est enfermée dans une coquille, mais aussi parce qu'il s'agit d'une petite créature visqueuse.

- Humbert Humbert de Nabokov décrit ainsi sa première rencontre avec Lolita : Un foulard noir à pois noué autour de sa poitrine la cachait à mes yeux de singe vieillissant... ". "Ses yeux sont des yeux de singe, non seulement parce qu'ils sont laids, mais aussi parce qu'ils sont ceux d'un agresseur d'enfants, d'une bête.

- Lorsque nous rencontrons Charles Bovary pour la première fois, Flaubert le décrit comme ayant "les cheveux coupés droit sur le front, comme un chantre dans une église de village". Il ne fait aucun doute que c'est ainsi que les chantres des églises de village ont coutume de couper leurs cheveux, mais la comparaison résonne parce qu'un chantre d'église de village est probablement étroit, provincial et ennuyeux, tout comme Charles.

- Le chef, le narrateur de Vol au-dessus d'un nid de coucou, décrit la voix de McMurphy comme étant "forte et pleine d'enfer", ce qui est plus qu'approprié, car ce n'est pas seulement sa voix qui est pleine d'enfer,

c'est McMurphy lui-même qui est plein d'enfer. Plus tard, le chef décrit les lèvres de Big Nurse comme étant "en forme de trois angles, comme les lèvres d'une poupée prêtes à recevoir un faux mamelon". Non seulement la comparaison est pertinente parce que la forme des lèvres de Big Nurse est la même que celle d'une poupée, mais Big Nurse ressemble à une poupée dans le sens où elle n'est pas humaine.

Comment pouvez-vous trouver des figures de style appropriées pour vos propres écrits ?

Il n'est pas nécessaire d'être un génie. Ce qu'il faut, c'est de l'entraînement. Chaque fois que vous écrivez un récit, essayez de trouver le plus grand nombre possible de figures de style. Lorsque vous écrivez un brouillon, notez-les chaque fois qu'elles vous viennent à l'esprit, même si elles vous paraissent un peu ridicules ; vous pourrez toujours les retoucher plus tard. Lorsque vous avez un adjectif vague pour décrire quelque chose, essayez de trouver une comparaison pour rendre la description plus vivante, et essayez de la faire résonner. Si un personnage est grand, quelle est sa taille ? Grand comme quoi ? Intelligent, à quel point ? Aussi intelligent que quoi ? Un chiot est mignon. Mignon comment ? Mignon comme quoi ? Si vous continuez à essayer, vous verrez que les bonnes figures de style vous viendront plus facilement.

Mais attention. Si vous n'utilisez pas de bonnes figures de style, votre prose risque d'être un peu fade. En revanche, l'utilisation de mauvaises figures de style rendra votre récit idiot, risible, absurde ou confus. À moins que vous n'écriviez une comédie, elles se feront remarquer comme des éléphants roses dans un cirque de puces.

Voici quelques conseils :

- N’utilisez pas les vieilles rengaines : aveugle comme une chauve-souris/mange comme un cheval/mort comme un clou/poisson froid/cool comme un concombre/serré comme un Écossais/droit comme la pluie/ mouche du coche/pleure sur le lait renversé/merde de visages.
- N'utilisez pas de simulations en chaîne : Elle était grande comme un poteau téléphonique et mince comme un roseau ; sa peau était douce comme du velours et ses yeux, bleus comme le Pacifique.
- Ne mélangez pas vos métaphores : Il aimait enfouir sa tête dans le sable et garder sa lumière cachée sous le boisseau.
- Veillez à utiliser des allusions que votre lecteur comprendra : Il sentait le SO2. (Le lecteur ne sait peut-être pas qu'il s'agit du symbole chimique du dioxyde de soufre, qui sent l'œuf pourri).
- N'étirez pas votre comparaison : Ses mains étaient noueuses comme les racines d'une souche, noircies par des années passées dans la terre, rugueuses comme si elles avaient été à moitié rongées par les termites, mais dures et solides comme de bonnes racines devraient l’être...
- Attention, lorsque vous faites une comparaison, à ce qu'elle ne résonne pas de manière erronée :
- La soirée était agréable et chaude, le ciel tacheté comme les joues d'une victime de la variole.
- Lorsque vous décrivez quelque chose de révoltant, la comparaison peut également résonner de manière erronée : Il regarda dans les égouts, se pinçant le nez contre la puanteur, les bulles vertes éclatant comme des décorations d'arbre de Noël.
- Ne rendez pas vos comparaisons trop difficiles à visualiser : Les lignes de son visage étaient comme une carte routière posée sur le plan du Pentagone.
- Résistez à l'extravagance : Ses yeux étaient comme des saphirs indiens, sertis de diamants sud-africains par les artisans de Tanger.
- Ne combinez pas le sens figuré et le sens propre : Doubleday était le père d'un joueur de base-ball, de deux fils et d'une fille.

En résumé : votre prose doit être dense en temps, en couleur et en texture (détaillée et spécifique plutôt que généralisée) ; elle doit donner une impression de mouvement et faire appel aux sept sens - l'ouïe, la vue, le toucher, le goût, l'odorat, le sens psychique et le sens de l’humour.

À un moment donné ou un autre, vous avez été tellement absorbé(e) par un roman ou une histoire que vous avez oublié que vous étiez en train de lire.

Imaginons que nous écrivions une histoire sur le moment où Ben a couru tous ces kilomètres avant de s'effondrer :
Ben courait intensément, les yeux plissés de détermination, mais il faisait une chaleur torride ce jour-là, sans le moindre souffle de vent, et après dix kilomètres, il se retrouva incapable de pousser son corps davantage.
Bien que cette phrase contienne de nombreux détails, elle relève également de la synthèse, et non d'une scène. Alors, qu'est-ce qu'une scène exactement ? Et en quoi diffère-t-elle de la synthèse ?

Une grande différence entre la synthèse et la scène, peut-être la plus grande différence, est que les scènes se déroulent devant nous en quelque sorte en temps réel. Par exemple, lorsque les personnages se parlent dans une scène, nous avons leurs paroles réelles sous forme de dialogues.

Le dialogue, en d'autres termes, nous a captivés, nous a impliqués dans les personnages et leur histoire, et nous suscite de la curiosité concernant tous les petits détails qui ne s'ajustent pas parfaitement. Nous voulons comprendre, alors nous continuons à lire. Le dialogue est un outil important dans l'écriture de scènes, en fait, c'est l'outil le plus immédiat que nous ayons en fiction. Par "immédiat", j'entends que grâce au dialogue, les lecteurs ont un accès direct aux personnages, sans aucune médiation, interprétation ou jugement de la part du narrateur de l'histoire. Nous entendons exactement ce que les personnages disent, dans leurs propres mots, et nous sommes laissés à nos propres jugements. Compte tenu de l'immédiateté du dialogue, il ne devrait pas vous surprendre que les auteurs l'utilisent souvent pour les moments les plus importants de leurs histoires. Pour comprendre pourquoi, imaginez à nouveau notre vendeur de quincaillerie, courant – ou plus précisément, échouant à courir – ce marathon : À dix kilomètres, Ben sait que cela n'a pas d'importance que la course fasse 26 miles ou 260 miles. Il ne va pas la terminer. Il essaie un dernier effort, puis titube jusqu'à une table où de jeunes bénévoles distribuent des gobelets d'eau. Un garçon le regarde en fronçant les sourcils. Il lui demande si ça va. Ben répond à la question du garçon, puis rentre chez lui.

Conseils pour écrire un dialogue :

- Le **dialogue n'est pas du langage réel**. Il est conçu pour ressembler à du langage réel. Imaginez un magazine culinaire avec un délicieux plat en couverture. La plupart du temps, il ne s'agit pas de vrai nourriture qui est photographiée. C'est faux. La vraie nourriture, lorsqu'elle est photographiée, ne semble pas très délicieuse, tandis que la nourriture artificielle - en plastique peint - ressemble davantage à de la nourriture délicieuse que la nourriture délicieuse elle-même. Ce genre de substitution se produit tout le temps dans n'importe quel médium artistique. Paradoxalement, une artificialité bien réalisée semble souvent plus réelle que la réalité elle-même.
  Dans le film d'horreur classique Psycho, le réalisateur Alfred Hitchcock envisageait d'utiliser du sang animal pour simuler du sang humain, mais cela rendait mal à l'écran (le film était en noir et blanc). À la place, il a utilisé du sirop au chocolat, qui ressemblait plus au sang que le sang réel. De même, le but du dialogue fictionnel est de représenter, ou de sembler, du langage réel. Le langage réel tel qu'il est ne fonctionnera pas. Avez-vous déjà écouté une conversation enregistrée ? Toutes ces hésitations, les "euh" et les "tu sais" - c'est un vrai désordre. Nous sommes tous terriblement inarticulés et nous nous écartons du sujet de manière folle. Un dialogue bien écrit capture le sentiment du langage réel - souvent jusqu'aux hésitations, à l'inarticulation et aux digressions - mais c'est une version cristallisée de ces éléments.

- Évitez d'écrire une ligne comme celle-ci : "Eh bien, euh, tu voudrais, tu sais, sortir... avec, euh... moi... en rendez-vous... un jour ?"Au lieu de cela, il vous suffit de suggérer la nervosité du personnage : "Alors, tu aimerais, tu sais, sortir un jour ? »

- À moins d'une très bonne raison, **évitez de faire parler votre personnage trop longtemps** d'un coup. Rarement dans la vie avons-nous l'occasion de faire de longs discours. Les conversations consistent en cela : les gens parlent les uns avec les autres, se coupent la parole, se contournent. Il ne semble pas très réaliste qu'un personnage parle sans interruption pendant cinq ou six phrases - à moins, bien sûr, qu'il donne un discours ou fasse une leçon à quelqu'un. Mais même alors, il est souvent préférable de condenser le dialogue en seulement quelques phrases.

- Le **dialogue a un sens. Il fait avancer l'histoire** ou révèle le caractère des personnages. Il ne reste jamais inactif. Dans la vie réelle, les gens disent souvent des choses qui n'ont pas beaucoup d'importance. Ils appellent des amis pour passer le temps. Cependant, en fiction, le dialogue ne devrait jamais tuer le temps. C'est parce que la fiction est une version concentrée et hautement focalisée de la réalité, et le dialogue est une forme concentrée de langage. Si votre personnage s'écarte du sujet, cette digression devrait signifier quelque chose dans le contexte de votre histoire. Les bavardages véritablement inutiles ne donnent pas lieu à une fiction captivante. Dans le même esprit, il est souvent sage d'omettre les débuts et les fins de conversation ordinaires. Lisez l'exemple d'appel téléphonique suivant. Essayez de ne pas vous endormir. En fiction, nous avons seulement besoin du cœur de la conversation. Le reste est superflu.

- Lorsque vous écrivez des étiquettes de dialogue (également appelées "attributions de dialogue"), **privilégie le mot "dit" plutôt que des verbes plus colorés**. Dans aucun de nos exemples jusqu'à présent, un personnage n'a "chortlé". Personne n'a "souri" une ligne de dialogue ou "ri" ou "soupiré". La raison en

est que le mot "dit" fonctionne presque comme une ponctuation pour le lecteur, dont les yeux le parcourent rapidement. C'est ce que vous voulez qu'il se passe. Nous voulons que nos lecteurs oublient qu'ils sont en train de lire. Mais si vous écrivez "J'ai faim", il se plaignit, le mot "se plaignit" nous fait cligner des yeux. Il nous fait sortir momentanément de l'histoire, perturbant l'expérience de lecture. Et c'est quelque chose à éviter à tout prix. Ce conseil s'applique également aux adverbes et aux phrases adverbiales. Vous n'avez presque jamais besoin d'expliquer comment quelque chose a été dit. "J'ai faim", dit-il en se plaignant. "J'ai faim", dit-il d'un ton plaintif. Dans le dialogue, nous voulons que les choses que les personnages disent réellement - le texte entre guillemets - fassent le travail. Les lecteurs ne devraient pas avoir besoin qu'on leur dise qu'un personnage a "gémi" ses mots. Si vous ressentez le besoin d'écrire une attribution de dialogue détaillée, c'est une bonne indication que le dialogue lui-même peut être révisé pour mieux transmettre le sentiment. "Pour la centième fois, j'ai faim", dit-il. En pratique, nous utilisons parfois des mots autres que "dit". Un personnage pourrait "demander" quelque chose. Il peut être nécessaire de montrer qu'un personnage "chuchote" ou "crie" quelque chose. Mais utilisez même ces mots avec parcimonie. Restez-en à « dit". Ou ne mettez rien. C'est aussi une bonne option. S'il est clair qui parle, il n'y a aucune raison d'utiliser une étiquette de dialogue du tout : "J'ai faim", dit-il. "Il y a une part de pizza en plus dans le frigo", dit-elle. "Est-ce qu'elle contient de la viande ? Si c'est le cas, je ne la mangerai pas." [pas besoin d'étiquette] "Le pepperoni, c'est de la viande ?" [pas besoin d'étiquette] "S'il te plaît, dis-moi que tu plaisantes", dit-il. [Ici, j'inclus l'étiquette parce que cela fait un moment que je n'en ai pas utilisé, et je ne veux pas que le lecteur se confonde.]

- Travaillez à **affiner le dialogue** – pour améliorer le réalisme, éliminer les lignes inutiles, en ajouter d’autres et, de manière générale, affiner la scène. Supprimez tout dialogue qui semble être uniquement destiné au bénéfice du lecteur (comme « Je suis tellement content que vous veniez de descendre de cette diapositive »). Vous disposez désormais d’autres outils pour transmettre des informations au lecteur. Dans cette ébauche, vous ajouterez une narration et une description. Gardez à l’esprit que la narration et la description ne sont pas de simples outils permettant d’informer le lecteur de ce qui se passe. Ils colorent également la scène avec émotion, permettant aux lecteurs de comprendre plus que ce qui est dit explicitement. Choisissez donc vos coordonnées, et votre façon de les exprimer, avec soin. Ce brouillon sera probablement un peu plus long que votre premier brouillon, à moins que vous n'ayez beaucoup modifié votre dialogue. Enregistrez ce brouillon en tant que nouveau fichier.

Deux autres points à prendre en compte concernant l'intériorité :

- Lors de l'écriture d'une monologue intérieur, il n'est pas nécessaire de mentionner l'évident, surtout si le dialogue a déjà fait le travail. "Je n'arrive pas à croire que je viens de gagner à la loterie !" dit-elle. C'est génial ! pensa-t-elle. Au lieu de cela, réservez l'intériorité pour les moments où les pensées d'un personnage ne sont pas évidentes, ou lorsque ce qu'un personnage pense est quelque chose qu'elle n'a pas dit ou ne dirait pas à voix haute. "Je n'arrive pas à croire que je viens de gagner à la loterie - c'est merveilleux !" dit-elle en souriant pour la caméra de télévision. Mais elle connaissait la vérité. Maintenant, tous les lointains parents allaient surgir de nulle part en quémandant de l'argent. Tous les voisins aussi, et ses collègues de l'usine de pneus, et toutes les personnes de son église. Tout le monde. Un, deux, trois, prêts ou non, les voilà qui arrivent.

- Vous n'avez presque jamais besoin de déclarer l'émotion que ressent votre personnage. Jennifer monta dans sa voiture en serrant son premier chèque de paie en trois mois. Elle se sentait si heureuse. Quel est le problème avec la déclaration de l'émotion de Jennifer ? Il y en a deux. Le premier est que le lecteur est "informé" de la joie de Jennifer plutôt que de la voir "montrée". Il est préférable de montrer sa joie par une action ou une pensée particulière : Jennifer monta dans sa voiture en serrant son premier chèque de paie en trois mois. Elle essaya d'imaginer à quoi cela ressemblerait à la fin du mois, en envoyant le chèque de loyer sans la prière habituelle pour qu'il ne soit pas rejeté.

Vous connaissez maintenant les éléments de l'écriture de scènes, qui sont les outils dont vous avez besoin pour écrire des scènes complètes :

- Dialogue
- Narration
- Description
- Exposition
- Intériorité

Donner de l'épaisseur au récit : sens, émotions, symboles

1. Utiliser ses émotions

TRAVAILLER LES ÉMOTIONS

Avoir une idée du type d'émotions que l'on souhaite créer chez le lecteur ! Un fois que l'on a cette émotions, créer à partir d'elle Exercice avec une musique, un livre : l'écouter, quelles émotions ? Souvent, pas qu'une émotion mais une suite d'émotions : transformation : passer de la tristesse à la colère, de la mélancolie à la douceur. Se demander : si c'était qu'aurais-je ressenti ? fait ? Décidé ? Tu peux réellement sentir les émotions, fermes les yeux, imagine toi la situation, note ce que tu ressens, comme une séance de méditation et ensuite écrit.

Ici, il s'agira de montrer et pas de dire : « il est triste » ou « Il se promenait la tête baissée » en gros. Les recherches scientifiques ont montré que les émotions étaient ressenties et exprimées par le corps avant de l'être par l'esprit conscient, c'est ce qui explique pourquoi le gens tremblent après un choc avant de savoir reconnaître et de comprendre le contrôle de leurs émotions.

2. Écrire avec les 5 sens

LES SONS DANS L'ECRITURE

Comment transmettre les sons que l'on entend dans l'écriture ? Faire en sorte qu'il rendent le réel, qu'il soit utile à l'intrigue, au personnage ? Se rendre compte de la place des sons dans notre quotidien. Les sons peuvent **transmettre des sentiments, faire remonter des émotions** à la surface rappeler des souvenirs.

LES ODEURS DANS L'ÉCRITURE

Comme les sons, les odeurs peuvent **évoquer des sentiments** (herbes fraichement coupée qui veut en fait dire que la plante souffre), la peau au soleil, le café, urine, rat, chat, animaux, cheminée, huile de friture, graisse, restaurant de crevettes. Utiliser son sens du toucher : main de la soie, tourner les pages d'un livre, passer sa main sur du béton, ses pieds sur de l'herbe, araignée qui remonte le bras, cloche, chaussures qui fait mal, irritation.

EXERCICE : deux personnages sont dans un restaurant, quelle différence dans les plats qu'ils prennent ce que cela implique, nourriture décrire texture, odeurs, arrangements dans les plats, etc.

3. Créer des symboles

LE RÉSEAU DE SYMBOLES

Un symbole est une chose qui a une signification pour quelqu'un en plus de la signification de la chose en elle-même. Si vous décrivez un cow-boy qui chevauche en mâchant du bœuf séché, le bœuf séché a une signification en soi. Elle est synonyme de nourriture. Mais le bœuf séché n'est pas un symbole parce qu'il n'a pas de signification supplémentaire. Dix ans plus tard, le même cow-boy est devenu un pétrolier prospère. Il tombe sur un morceau de bœuf séché dans un restaurant chic le jour où il s'apprête à escroquer son meilleur ami de son dernier million. Il se souvient avec émotion du bœuf séché. Il n'en mangerait plus, mais le bœuf séché symbolise pour lui la vie simple qu'il menait autrefois, lorsqu'il était un honnête travailleur. Le bœuf séché a été élevé au rang de symbole. Il se tient debout. Il représente quelque chose de plus que de la nourriture. C'est maintenant une représentation physique de la simplicité, de l'honnêteté, du travail acharné.

Appelons cela un **symbole de "vie", car il a une signification dans la "vie" du personnage**. Voici d'autres exemples de symboles de vie.

- Dans Moby-Dick, Melville élève la baleine blanche au rang de symbole de vie. Elle devient bien plus qu'une simple baleine, elle est l'incarnation vivante du mal.

- Le "A" que porte l'héroïne adultère de La lettre écarlate de Hawthorne est un symbole de vie. La capture du poisson dans Le vieil homme et la mer est un symbole de virilité.
- La mer est un symbole de virilité pour le vieil homme-poisson. C'est un symbole de vie.
- Le morceau de charbon qu'il refuse à Bob Cratchit est un symbole de l'avarice de Scrooge ; lorsqu'il est transformé à la fin de l'histoire, la gouttière pleine de charbon que Scrooge donne au commis est un symbole de sa générosité. Le morceau de charbon est un symbole de vie.

Ces symboles de vie sont des symboles non seulement pour le lecteur, mais aussi pour les personnages. Ils sont en quelque sorte naturels. Du point de vue de l'auteur, ce sont des symboles "trouvés". L'auteur, en racontant l'histoire, trouve des symboles pour aider le lecteur à se concentrer sur les conflits et les problèmes. On trouve de tels symboles dans toutes les littératures de tous les pays du monde depuis la nuit des temps.
Les symboles ont malheureusement fait l'objet de nombreux abus ces derniers temps, en grande partie à cause d'une école de critique littéraire appelée "les imagistes". Les imagistes sont les descendants des infâmes "nouveaux critiques" des années 40 et 50, ces scélérats qui prêchaient que le lecteur, et non l'écrivain, était l'auteur de l'œuvre. Pour les imagistes, un symbole peut être plus qu'un symbole de vie, il peut être un "symbole littéraire". "Un symbole littéraire, contrairement à un symbole de vie, n'a de sens que pour le lecteur, pas pour les personnages. Disons que dans une histoire, chaque fois que des personnages méchants sont décrits, l'auteur fait remarquer leurs chaussures brillantes. Les chaussures sont des symboles du mal. Mais pour qui sont-elles un symbole ? Certainement pas pour les personnages. L'auteur joue avec ses symboles. Il dit au lecteur : "Voyons si vous pouvez trouver le sens caché de ces chaussures". Un bon texte utilise des procédés qui permettent d'élucider les personnages. Voici une autre astuce des imagistes. Un imagiste écrira une histoire qui ressemble à ceci : il y a un drapeau rouge au-dessus de la porte où se trouvent Henri et Henriette. Il y a un tapis rouge dans leur chambre. Elle se coupe accidentellement et saigne du sang rouge. Plus tard, ils se disputent ; il crache du sang rouge. Henri part dans un taxi rouge avec une cravate rouge. Aucun des personnages de l'histoire ne fait le lien entre le rouge et les événements de l'histoire. L'auteur utilise le rouge pour "lier l'histoire" par ses images. L'image n'a pas besoin d'être une couleur, bien sûr. Il peut s'agir d'une plante en pot, d'un 747, d'une lune de Jupiter, d'une paire de ciseaux, d'un chat, d'une paire de chaussettes sales. N'importe quoi. De telles images sont parfois appelées "métaphores contrôlantes". L'utilisation d'un dispositif tel qu'une métaphore contrôlante ne produit pas d'art, mais seulement de l'artifice. Si vous entendez un écrivain dire : "J'ai fini mon histoire et maintenant je mets les symboles", c'est qu'il est sous l'influence perverse de l'école imagiste. Les écrivains imagistes sont également enclins à utiliser des symboles spéciaux appelés "allusions classiques" - des références voilées aux dieux de la mythologie grecque ou à la Bible. Un écrivain imagiste peut nommer un personnage Bob Pantheon. Son nom est censé indiquer qu'il est semblable à un dieu, car le panthéon était l'ensemble des dieux grecs. Si vous souhaitez écrire un très bon roman, ne perdez pas votre temps à essayer de trouver des allusions classiques. Ce qui compte, c'est le caractère, le conflit et la lente montée vers le point culminant.

L'utilisation appropriée des symboles est la suivante : si un personnage a une quête ou un objectif, il doit être symbolisé. Si un personnage veut échapper à la solitude, par exemple, il doit y avoir un symbole de l'échappatoire - quelque chose que le personnage voit et veut mais qu'il ne peut pas obtenir. L'admission dans un certain club, par exemple, ou un billet pour la Croisière s'amuse. Si un personnage veut un statut social, le symbole pourrait être une paire de chaussures en alligator ou une Cadillac Eldorado rose. Les souhaits et les désirs abstraits sont acceptables dans la vie réelle, mais ils ne conviennent pas à la fiction. Un symbole de vie approprié permettra au lecteur de se concentrer sur les conflits. C'est là l'utilisation et la valeur légitimes des symboles.

4. Insérer des détails pertinents

Les détails contribuent à engager le lecteur, mais les détails doivent être pertinents !

La capacité à écrire avec spécificité - à écrire des détails concrets, vivants et sensoriels - est un élément essentiel de l'éducation. est absolument fondamentale pour l'auteur de fiction. La raison en est simple : écrire, c'est communiquer, et plus on est précis, plus on communique clairement.

Travailler la langue et le style

Le style est au cœur de ce qui fait la spécificité d'un roman ou d'un romancier. La façon dont un livre est écrit est parfois appelée le "**ton de voix**" du romancier. Le ton particulier d'un auteur peut être ce qui fait que la narration de l'histoire semble non fabriquée, inimitable - le terme le plus élogieux d'Henry James étant "sincère". Pour certains romanciers, le ton est tout ; c'est la chose la plus difficile à saisir, mais c'est aussi ce qui compte le plus pour les lecteurs. C'est ce qui vous fait penser qu'une phrase de Jane Austen n'aurait pu être écrite par personne d'autre, comme si, à l'instar de l'ADN stylistique, le moindre élément de la prose d'un écrivain portait en lui l'essence de sa singularité. Les éditeurs parlent souvent de trouver un nouveau romancier qui a sa propre "voix". Les critiques universitaires sont plus sceptiques. Lorsque la théorie littéraire dure a fait son entrée dans les départements d'anglais des universités britanniques au début des années 1980, le terme "ton" a commencé à être mal vu en tant que terme descriptif, preuve d'une approche approximative et impressionniste de l'analyse textuelle. Il a été particulièrement rejeté en tant que métaphore tirée de la parole (impliquant que lorsque nous lisons, nous entendons une voix). Lorsque je lis un livre, qu'il soit sage ou stupide, il me semble être vivant et me parler", écrivait Jonathan Swift.1 Nous connaissons peut-être tous cette impression, que les théoriciens de la littérature ont commencé à qualifier d'illusion. Jacques Derrida, en particulier, a influencé de nombreuses personnes à croire que c'était une erreur cardinale de penser que le langage était essentiellement parlé (personnel, spontané) plutôt qu'oral. Pourtant, il y a des romanciers dont le succès découle en grande partie de la recherche d'un ton distinctif, même s'il peut s'agir d'une réalisation artificielle élaborée. Prenons l'exemple de Nick Hornby, un écrivain dont les narrateurs semblent s'adresser au lecteur avec une familiarité familière. Les critiques parlent invariablement du "ton" des récits de Hornby et c'est sans doute le mot qui convient le mieux pour décrire l'attrait particulier qu'il exerce. Voici une phrase typique de Hornby.

Les paragraphes : déterminent le rythme de la lecture. La conviction passionnée d'une partie de Jane Eyre se manifeste dans le pouls de ses paragraphes courts et emphatiques. L'expérience de la lecture d'Henry James, à la fin de sa vie, est celle de la longueur de ses paragraphes. Il explique pendant 500, voire 1 000 mots, sans reprendre son souffle, subtilisant inlassablement ses analyses. Le Procès de Franz Kafka, bien qu'il s'agisse d'un roman court, comporte des paragraphes qui s'étendent sur 4 000 mots et plus (voir, par exemple, le chapitre intitulé « L'Oncle Leni », dont le paragraphe s'étend sur plus de onze pages. Le lecteur est en effet pris au piège de ces blocs narratifs, obligé de suivre sans relâche l'étrange logique des expériences de Josef K., sans pouvoir y échapper. Tout lecteur du roman de Kafka est susceptible de se retrouver, à l'occasion, à la recherche d'une pause. Vous aussi, vous êtes pris dans "Der Prozeß", comme l'indique le titre allemand de Kafka. Souvent, ce qui caractérise le mieux le style d'un auteur dans un roman donné peut être repéré en caractérisant son utilisation des paragraphes. Dans *Unless de Carol Shields*, le récit à la première personne de Reta Winters, son héroïne ordinaire, est rythmé par la tristesse et l'autodérision. Les spéculations s'arrêtent net, les vœux pieux sont réduits. Trois ou quatre paragraphes aboutissent à un anticlimax ou à un renversement : un paragraphe très bref qui balaie ce qui était dit.

L'emploi des parenthèses :

La narration de Cunningham semble être dépendante des parenthèses. Voici l'ouverture du premier chapitre : Il reste les fleurs à acheter. Clarissa feint l'exaspération (bien qu'elle adore faire ce genre de courses), laisse Sally faire le ménage et sort en courant" (9). L'aparté fait de l'enthousiasme inexprimé de Clarissa un secret conscient, la vérité non déclarée qui sous-tend l'échange ordinaire. Elle pense à combien elle aime simplement marcher dans les rues un jour de juin. Si elle devait l'exprimer publiquement (maintenant, à son âge), cet amour la reléguerait au royaume des dupes et des simples d'esprit" (12). Cette parenthèse est le reflet sombre du personnage, un réflexe privé d'autodérision, à côté de son simple plaisir. Dans Mrs Dalloway, les parenthèses sont omniprésentes, nous donnant vie dans ses couches et la conscience dans ses contradictions. Un effet simple est le bathos poignant lorsque les actions sont placées parmi les pensées. Prenons cette phrase du roman de Woolf : "Mais cette question de l'amour (pensa-t-elle en rangeant son manteau), cette façon de tomber amoureuse des femmes" (28). Ce qu'un observateur pourrait voir est entre parenthèses. Tout le reste est la tragicomédie non devinée de la conscience. Contrairement aux virgules ou aux tirets, les parenthèses scellent une réflexion ou un fait et permettent ainsi aux personnages de s'éloigner de leurs propres pensées

Le temps du récit :

Le temps de la narration traditionnel est le passé (passé simple ou imparfait).
Le présent est de plus en plus populaire, c'est un temps plus immersif.

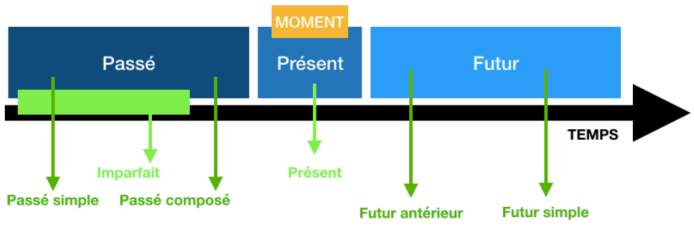
Certains romans alternent entre le passé et le présent (Les enfants sont rois, Delphine De Vigan, Jane Eyre, Brontë, quand Jane se rappelle des évènements particuliers, elle passe au présent pour quelques phrase, puis la narration au passé revient).

LES TEMPS ET LES MODES

Le passé : l'action est terminée. On peut ajouter hier, avant, autrefois…
Le présent : l'action est toujours en cours, on se réfère à ce qu'il est en train de se passer. Les adverbes à utiliser sont : maintenant, en ce moment, actuellement…

Le futur : l'action dont on parle va se produire prochainement ou plus tard. Les adverbes : demain, plus tard, bientôt, prochainement…

Les temps : sont les formes que peut prendre un verbe pour indiquer à quel moment de la durée se situe l'action par rapport au passé, présent, futur. Il existe des temps simples et des temps composés.



Les modes : indicatif, subjonctif, conditionnel, impératif, infinitif, participe, gérondif.

Présent : pendant l'action

Avant :
Passé composé : passé récent.
Imparfait : avant l'action, avec son début et sa fin indéterminés par le temps.
Passé simple : action soudaine.
Passé antérieur et plus-que-parfait : avant l'action.
Futur du passé : après l'action (conditionnel présent).

Après :
Futur antérieur : l'action est déjà terminée par rapport à une autre dans le futur.
Futur simple : après l'action.

Les temps simples : un seul terme. Chaque mode compte un ou plusieurs temps simples.

Les verbes d'incise

Courte proposition insérée dans une autre (ex. *dit-elle,* dans *dès demain, dit-elle, je pars*). » Leur importance m'a conduit à faire cette liste des verbes d'incise pour illustrer mes textes.

Les temps composés : deux termes. Le verbe au participe passé et l'auxiliaire être ou avoir conjugué. C'est l'auxiliaire qui porte les marques de mode, de temps, de personne et de nombre.

Les modes et les temps : dans un texte, les modes permettent de comprendre l'état d'esprit de celui parle. Ils permettent d'envisager l'action de différentes manières (réelle, éventuelle, virtuelle). Il existe deux types de modes :
- les modes personnels : indicatif, conditionnel, subjonctif, imparfait
- les modes impersonnels : infinitif, participes passés et présent, gérondif. Impersonnels car ils ne possèdent pas de conjugaison permettant de distinguer les personnes.

Valeur des temps et des modes :

Mode	Temps	Exemple
Indicatif	Passé composé	J'ai dansé
	Futur antérieur	J'aurai dansé
	Plus-que-parfait	J'avais dansé
	Passé antérieur	J'eus dansé
Subjonctif	Passé	Que j'aie dansé
	Imparfait	Que j'eusse dansé
Participe	Passé composé	Ayant dansé
Impératif	Passé	Aie dansé
Infinitif	Passé	Avoir dansé
Conditionnel	Passé 1	J'aurais dansé
	Passé 2	J'eusse dansé
Gérondif	Passé	En ayant dansé

Valeur des modes :

Indicatif : temps de la réalité
Subjonctif : virtualité pourrait arriver mais n'arrivera pas - rêve
Impératif : ordre- conseil
Conditionnel : hypothétique

Valeur des temps :

Le passé simple : utilisé pour des actions ponctuelles qui font avancer le récit.
L'imparfait : action de second plan par rapport premier plan (passé simple). Il est utilisé pour les décors, les description, c'est le temps de l'habitude. « Il prenait son petit-déjeuner tous les jours à 5h ».
Passé composé : antériorité par rapport au présent.
Plus-que-parfait antériorité pour l'imparfait et passé simple.
Le présent peut avoir différentes valeurs :
- Le présent d'énonciation : moment ou je parle
- Le présent qui a valeur de futur : demain je viens
- Le présent qui a valeur de passé proche : je viens de partir
- Le présent de narration : présent dans un texte au passé. Exemple : Napoleon voulait gagner Waterloo, il avait retrouvé son armée alors l'empereur donne le signal de l'attaque. Il donne plus de vie tout à coup au récit au passé.
- Le présent de vérité générale : valable en toutes circonstances (les hommes sont égaux entre eux)
- Le présent qui une valeur d'habitude : « il se lève tous les matin à 5 heures »

Le futur : une action qui doit se dérouler, qui n'a pas encore commencé
Conditionnel : futur dans le passé « l'enfant était endormi, il respirait calmement (imparfait de second plan ou de description) lorsque l'homme entra (passé simple ponctuel) et l'enveloppa de ses grands bras. Si cet homme n'était pas rentré, l'enfant serait mort sans lui (conditionnel = futur dans le passé).

2 systèmes de temps :

Le système du présent :

Antériorité (passé composé ou imparfait) — Présent — Futur simple

Le système du passé :

Antériorité (Plus-que-parfait) — Passé simple (action ponctuelle qui font avancer le récit) et imparfait (second plan, habitude, description, etc.) — Conditionnel

Les paroles rapportées, les styles directs et indirects :

Discours/Style Indirect (DI) :

Exemple : Elle me demande ce que je voulais.

Effets :
- Mettre à distance les paroles des personnages, donne plus de place au narrateur.
- Permettre d'introduire des doutes, des sous-entendus (« Il dit que… »)
- Permet de prendre des distance par rapport au locuteur dont les paroles sont rapportées.

Exemple : « Entraîner tut le monde là-dedans était précisément le but de l'avocat. Il suggéra, par la suite, que l'homme de lui chargé de l'affaire devrait être un hindouiste ; la défense en serait élargie. Il cita deux ou trois noms - des hommes habitant loin de là, que des conditions locales n'intimideraient pas - et donna sa référence à un avocat »

Un long tunnel de dialogue peut-être condensé de la sorte en quelques paragraphes, le rythme de la scène est relancé, économique, fait avancer l'action en permettant de faire comprendre au lecteur qu'une discussion s'est prolongée.

Discours narrativisé (DN) :

Exemple : Ils parlèrent toute la nuit dans leur projet de vacances.
Effets :
- Le récit domine donc il peut y avoir un effet d'accélération (résumé)
- La voix des personnages peut être « mise à distance »
- Les différences de niveaux de langue sont effacées. Ce qui ne peut être dit n'est pas dit. Ce qui peut laisser supposer des jugements négatifs.

Discours/style Direct (DD) :

Exemple : « Que veux-tu ? demanda-t-elle sur un ton rogue.
« Moi ? rien, répondis-je. »
Effects :
- Il permet de créer un « effet de réel » en reproduisant les paroles prononcées, effet accentué par des marques d'oralité : déformation de mots (« J'sais pas »), des répétitions, des hésitations, des interjections « Euh ! », des blancs (…)
- Il dynamise la situation créant un « effet de scène »
- Il révèle davantage le caractère et les sentiments du personnage. Il laisse plus de place à différentes subjectivités / personnalités.
- Il me en oeuvre la force de persuasion du dialogue grâce à l'effet de réel (argumentation)

Discours Indirect Libre (DDL) :

Exemple : récit… « Qu'allais-elle dire ? Sa lâcheté ? Était-ce utile ? » … Récit.
Effets :
- Il permet d'introduire dans un récit un narrateur externe, les pensées du personnages comme s'il les exprimait directement.
- On ne sait pas toujours s'il s'agit d'une parole / pensée d'un personnage ou d'un commentaire du narrateur.
- Le récit adopte les sentiments du personnage. Un pionnière a été Emma, Jane Austen (lorsqu'elle s'arrange pour que Harriet et Mr Helton soient seuls dans un chambre).

Les règles de base de la langue :

L'unité syntaxique de base = la phrase = un sujet, un verbe = exprime une pensée complète.
Elle peut être :
- Simple : Le château d'eau a pris feu à deux heures du matin.
- Composée : Le château d'eau a pris feu à deux heures du matin, et l'incendiaire s'en enfoui en courant.
- Complexe : Quand le château d'eau prit feu, l'incendiaire éprouva une sorte de jouissance sexuelle intellectualités mais intense.

- Complexe-composée : Quand le château d'eau prit feu, l'incendiaire éprouva une sorte de gratification sexuelle intense en regardant les flammes rageuses monter vers le ciel nocturne.
- Délibérément fragmentée : si seulement les flammes pouvaient embraser le château d'eau.
- Délibérément disjointe : Les flammes dévorèrent la tour, l'incendiaire regardait, les paumes moites, les flammes rugissaient.

Les paragraphes sont une succession de phrases unifiées par un sujet dominant, soit explicite, soit implicite. Chaque phrase, chaque paragraphe doit amplifier le précédent soit cerner un sujet dominant. Si la phrase ne fait ni l'une ni l'autre, supprimez-là. Elle finira par entraver le cours naturel du récit. Les paragraphes doivent s'écouler sans heurt, effet propulseur. Les paragraphes sont reliés par un moyen simple : soit la dernière phrase de chaque paragraphe est directement liée à la première phrase du paragraphe suivant, soit elle agit comme un déclencheur du paragraphe suivant. Créer une expérience à la fois séduisante et mystérieuse. Le lecteur se sent obligé à lire sans trop savoir pourquoi.

Le roman est unifié autour d'un thème. Le connaître à l'avance est n'avantage, permet de tramer les intrigues secondaires. Or, ce n'est pas toujours le cas. Quand le thème n'est pas explicitement indiqué, l'unification des intrigues secondaires autour de ce même sujet finira par l'imposer au lecteur. Le truc est de créer des sous intrigues qui illustrent le même thème, par le biais de situation différentes.

Outils du style et effets stylistiques

LES FIGURES DE STYLE

Bien écrire = choisir le mot juste, adapté à la forme, au sentiment, élégance, ton sincère, adapté aux circonstances, à la pensée

Les figures de styles : procédé qui consiste à rendre ce que l'on veut dire plus expressif, plus impressionnant, convaincant, séduisant OU certaines formes de langage qui donnent au discours plus de grâce, de vivacité, d'éclat et d'énergie.

Eviter les clichés : métaphores et figures de style figées, mortes, clichés « déclarer sa flamme » (métaphore), « coureur de jupons » (métonymie)

// Les figures de style, Henri Suhamy

1. Les tropes

Mot « trope » du grec « conversation, tourner » : les tropes sont des figures par lesquelles on fait prendre à un mot une signification qui n'est pas précisément la signification propre de ce mot.

- Catachrèses et glossèmes : La **catachrèse** est une figure de style qui consiste à détourner un mot ou une expression de son sens propre en étendant sa signification : le pied d'une table, être à cheval sur une chaise, les ailes du moulin, la plume d'un stylo, les dents d'une scie. C'est « une métaphore dont l'usage est si courant qu'elle n'est plus sentie comme telle »1.

- Les images : comparaisons et métaphores : La comparaison et la métaphore sont toutes deux des **figures de style** qui mettent en relation deux termes qui ont un point commun. Ces deux termes sont d'une part le **comparant** et d'autre part le **comparé**. Ex. de comparaison : « **Je** suis comme le **roi d'un pays pluvieux**. » (Baudelaire) (Elle consiste à rapprocher deux termes qui ont des points communs à l'aide d'une construction grammaticale ou d'un mot, exprimant la **ressemblance** ou la **différence**.) Ex. de métaphore : « **Le temps**, **vieillard** souffrant de multiples entorses. » (Robert Desnos) (Elle consiste à rapprocher deux éléments **sans outil de comparaison ni explication** en prêtant à l'un les caractéristiques de l'autre, afin d'exprimer leur ressemblance. Ex. : « Les deux **étoiles** vertes de ses **regards**. » Il s'agit d'une métaphore où les regards sont comparés à des étoiles. L'auteur a pu rapprocher ces deux termes parce qu'une **caractéristique** au moins les unis : une étoile brille comme peut le faire un regard.)

- Métonymies et synecdoques : La synecdoque et la métonymie sont deux figures de styles qui opèrent un déplacement sémantique selon un rapport de contiguïté; il s'agit dans les deux cas d'employer un nom pour un autre. Ces deux figures de styles sont souvent difficiles à différencier, bien que le déplacement

sémantique ne soit pas exactement le même. Dumarsais souligne ainsi que : « La synecdoque est une espèce de métonymie (...) Dans la métonymie je prends un nom pour un autre, au lieu que dans la synecdoque je prends le plus pour le moins, ou le moins pour le plus »1. La synecdoque, dans le vocabulaire rhétorique, est le trope qui consiste à « désigner un objet ou un être par un mot qui désigne un autre objet ou élément avec lequel le premier forme un tout, l'un se trouvant inclus dans l'autre »4. La métonymie, elle, « désigne un objet par le nom d'un autre objet, indépendant du premier mais qui a avec lui un lien nécessaire, d'existence ou de voisinage. »5 On peut rapprocher le mouvement sémantique de la première à l'expression latine « pars pro toto » (la partie pour le tout) tandis que la seconde peut être rapprocher de l'expression « pars pro parte » (la partie pour la partie).

- Les **périphrases** : La périphrase est une figure de style de substitution qui consiste à remplacer un mot ou un groupe de mots par plusieurs mots dans un but stylistique. On peut retrouver cette figure de style dans différents types de textes. « Le Canada aura fait belle figure au pays du Soleil levant par sa récolte de 24 médailles. » — *Tokyo 2020 : Les jeux de la persévérance pour le Canada*, François David Rouleau[1] Dans cet extrait d'article, la périphrase *au pays du Soleil levant* remplace le mot *Japon*. « C'est le retour des séances de septième art en plein air dans la métropole. » — *Les écrans se rallument à Cinéma sous les étoiles*, Marie-Josée R. Roy[2] Dans cet extrait d'article, la périphrase *septième art* remplace le mot *cinéma*. « Néanmoins, notre flambée de bois mort nous réconforta petit à petit, et nous finîmes par nous mettre courageusement à la besogne. » — *La maison hantée et autres contes fantastiques*, p. 60, Louis Fréchette[3] Dans cet extrait de conte, la périphrase *notre flambée de bois mort* remplace le mot *feu*.

2. Les figures de répétition et d'amplification

Les figures d'amplification et d'atténuation sont des procédés d'écriture qui permettent de modifier le degré des idées et des mots en augmentant leur puissance (l'hyperbole), ou à l'inverse, en les rendant plus faibles (la litote, la prétérition, l'euphémisme, l'antiphrase).

L'hyperbole : L'hyperbole est la principale figure de l'exagération. Elle exagère l'expression d'une idée ou d'une réalité -le plus souvent une exagération qui tend vers l'impossible- pour la mettre en relief. Elle fait appel aux superlatifs, accumulations de mots, comparaisons…

Son effet littéraire : Son pouvoir évocateur frappe l'imagination du lecteur. Utilisée pour créer une impression forte sur le lecteur, l'hyperbole sert à persuader, à caricaturer ou encore à appuyer un propos ironique ou faire rire. Elle permet de sortir des images communes en créant une accroche puissante.
Selon La Bruyère, *l'hyperbole exprime un état des choses inconcevables pour permettre à l'esprit de mieux connaître la réalité.*
Exemples d'hyperboles et citations : De nombreuses hyperboles sont entrées dans le langage courant : *à mourir de rire, je meurs de faim, un bruit à réveiller un mort, vieux comme le monde, trempé jusqu'aux os*…
Une popularité qui leur a fait perdre de leur puissance.
L'éternité pour moi ne sera qu'un instant. Jean-Baptiste Rousseau, *Les Rêveries du promeneur solitaire.*
Ses moindres actions lui semblent des miracles. Molière, *Le Tartuffe.*
Je crois que je pourrais rester dix mille ans sans parler. Jean-Paul Sartre, *Huis Clos*.

Le saviez-vous ? Les Précieuses du XVIIè étaient fans de l'hyperbole dont elles usaient et abusaient sans retenue. Molière en a rendu compte... Plus tard, elle sera très utilisée par les satiriques et surtout les auteurs romantiques du XIXè. Victor Hugo en fit sa figure de prédilection.

La litote : La litote est la figure inverse de l'hyperbole, elle tend à tout diminuer. Si elle en dit moins, c'est pour suggérer davantage.

Son effet littéraire : Elle cherche à susciter chez le lecteur un sens bien plus fort qu'une formulation simple de l'idée exprimée. C'est souvent l'intérêt des formules négatives ou restrictives qui caractérisent la litote. L'humour est aussi fréquemment une de ses composantes.

Exemples de litotes et citations : Le langage familier aime souvent la litote : *il n'est pas mauvais ce gâteau, je ne suis pas mécontent de ton travail, je suis assez fier de ta réussite, c'est loin d'être faux, vous n'êtes pas sans savoir… / Va, je ne te hais point*, déclare Chimène à Rodrigue (Corneille, *Le Cid*), sans aucun doute, la plus célèbre litote de la littérature. *Ils se donnent la comédie, n'importe, mettons tout à profit, ce garçon-ci n'est pas sot et je ne plains pas la soubrette qui l'aura.* Marivaux, *Le jeu de l'amour et du hasard*.

Ce n'était pas un sot, non, non, et croyez-m'en, / Que le chien de Jean de Nivelle. La Fontaine, *Le Faucon et le Chapon.*

La prétérition : La prétérition vise à passer sous silence une vérité ou une idée sous-entendue. Elle fait semblant de ne pas vouloir dire quelque chose, mais le dit tout de même. Elle se reconnaît souvent à l'emploi de formules comme : Ai-je besoin de vous dire... ; je ne vise personne… ; … pour ne pas le nommer… ; il n'est pas utile de vous rappeler que…

Son effet littéraire : Elle influence l'attitude de l'interlocuteur ; elle éveille son attention, ou attise sa curiosité, commente un raisonnement.
La prétérition est une figure très employée de l'ironie.

Exemples de prétéritions et citations : Nous n'essaierons pas de donner une idée de ce nez tétraèdre. Victor Hugo, décrivant Quasimodo. Notre-Dame de Paris. Pour expliquer combien ce mobilier est vieux, crevassé, pourri, tremblant, rongé, manchot, borgne, invalide, expirant, il faudrait en faire une description qui retarderait trop l'intérêt de cette histoire, et que les gens pressés ne pardonneraient pas. Balzac, Le Père Goriot.

L'euphémisme : Un euphémisme consiste à employer une expression atténuée pour rendre une réalité moins brutale.

Son effet littéraire : Il évoque le concept plus que le fait. Soit il met l'événement à distance par un effet de dilution, soit il se centre sur l'un des aspects qui caractérise le fait ou le nom.

Exemples d'euphémismes et citations
Il nous a quittés, sous-entendu, il est mort.
Théâtre des opérations, pour champ de bataille.
Elle a vécu, Myrto, la jeune Tarentine... André Chénier, *Les Bucoliques.*
Vivre est un village où j'ai mal rêvé dit Aragon pour décrire un monde dans lequel il a notamment traversé deux guerres mondiales (*Au bout de mon âge*).

L'antiphrase : L'antiphrase exprime une idée par son contraire. C'est une phrase (ou un mot, une locution) positive qui sous-entend l'inverse. Une figure ironique par excellence.

Son effet littéraire : Elle évoque une forme de cynisme qui souligne l'inverse de ce qu'il proclame. Il donne au lecteur le sentiment d'être complice.

Exemples d'antiphrases et citations
Que tu es drôle ! pour souligner un propos qui ne l'est pas.
Félicitations ! pour reprocher à quelqu'un une bêtise.
Ma mère a mis son châle jaune et son beau chapeau, celui au petit melon et à l'oiseau au gros ventre. Jules Vallès, L'Enfant.
Rien n'était si beau, si leste, si brillant, si bien ordonné que les deux armées. Les trompettes, les fifres, les hautbois, les tambours, les canons, formaient une harmonie telle qu'il n'y en eut jamais en enfer. Voltaire, Candide.

3. Les figures de construction

a. L'ellipse

Le terme ellipse désigne en général toute suppression de mot(s) ou de phrase(s) dans un discours ou dans un récit. Cela condense l'expression du texte.
Exemple : « En pleine réaction. Jésuites. Montalembert. Parti de l'inquisition. Le passé redevient féroce. » (Victor Hugo, Choses vues, posth., 1887-1900)

b. L'inversion

Traditionnellement, la langue française favorise la succession : sujet/verbe/complément. Cet ordre peut être bouleversé en cas d'inversion. Cet écart par rapport à la règle crée un effet d'attente chez le lecteur, qui ne

connaît pas le sujet du verbe (en cas d'inversion du sujet). L'inversion peut également mettre en valeur le complément s'il est placé en tête de phrase.
Exemple : « Dans la colonne des faits divers flotte un parfum étrange, lourd, capiteux, comme s'il émanait d'une moisissure de la vie. C'est ce qui nous semble encore caractériser le genre. En filigrane de ces faits inclassables se dessine une cohérence […]. » (Jean-Claude Baillon, « Faits divers », revue Autrement, avril 1998)

c. La question oratoire : Cette interrogation directe apparaît dans un texte qui n'est pas un dialogue rapporté au discours direct. La question oratoire est en fait un artifice de l'écrivain ; elle n'attend pas de réponse de la part du lecteur à qui elle est posée. Elle sert juste à attirer son attention sur un point du texte ou à montrer que toutes les éventualités ont été prises en compte dans une argumentation.
Exemple : « La semaine, je sais bien qui je suis : tout le monde me le dit ; ma place dans la société, dans le monde du travail me l'indique. Mais dimanche ? Dimanche nous débusque et nous révèle. » (Jean-François Duval, « Un port à l'aube de chaque lundi », revue Autrement, mai 1999)

Les figures du signifiant

Certaines figures ne jouent pas sur le sens des mots ou des phrases, mais plutôt sur leurs sons.

a. L'assonance
L'assonance est la répétition de sonorités vocaliques (voyelles) identiques ou voisines à l'intérieur d'un même groupe de mots.
Exemple :
« C'était à Mégara, faubourg de Carthage, dans les jardins d'Hamilcar. »
(Gustave Flaubert, *Salammbô*, 1862)

b. L'allitération
L'allitération est la répétition de sonorités consonantiques (consonnes) identiques ou voisines à l'intérieur d'un même groupe de mots.
Exemple :
« Pour qui sont ces serpents qui sifflent sur nos têtes ? »
(Jean Racine, *Phèdre*, 1677)

c. La paronomase
La paronomase consiste à rapprocher des mots de sens différent mais de sonorités voisines.
Exemple :
« Nous pouvions encore entendre et attendre. » (Philippe Soupault, « Odes à Londres bombardée », *Odes*, 1946.)
d. L'antanaclase
L'antanaclase est la reprise d'un mot dans une même phrase, en opposant les différents sens qu'il peut assumer. Elle joue souvent sur l'opposition sens propre-sens figuré.
Exemple :
« Le coeur a ses raisons, que la raison ne connaît point. »
(Blaise Pascal, *Pensées*, 1670)

4. Les figures de mise en valeur

On peut les classer en deux grandes catégories.
- D'une part, tout ce qui relève de l'accumulation et de la description suggestive.
- D'autre part, tout ce qui porte un accent expressif, théâtral ou intériorisé.

L'**hypotypose** est une description ou un récit qui non seulement cherche à signifier son objet au moyen du langage, mais s'efforce par surcroît de toucher l'imagination du récepteur et d'évoquer la scène décrite par des stratagèmes imitatifs ou associatifs. On peut rattacher à l'hypotypose les procédés qui, contournant de diverses façons le dogme saussurien de l'arbitraire du signe, stimulent les ressources plastiques et mimétiques du langage.

L'**accumulation**, qui donne une transcription quantitative de ce qu'elle exprime, est la forme la plus immédiate d'hypotypose. De tout temps, les poètes épiques et les romanciers ont décrit les batailles par des

bataillons de mots, les cavalcades par des galops de syllabes, les banquets par des orgies de termes culinaires, *festins en paroles,* comme dit Jean-François Revel.

La littérature érotique, genre éminemment figuratif et stylisé, peut servir d'aphrodisiaque mental en cultivant simultanément trois techniques qui se rattachent à l'hypotypose et témoignent de la force hallucinatoire des mots : l'accumulation descriptive qui cristallise l'obsession et rend présentes à l'imagination les scènes évoquées ; la stratégie du récit calquée sur la physiologie du désir ; et un dosage subtil du vocabulaire faisant alterner des processus d'occultation et de dévoilement, propres à stimuler la libido de l'homme civilisé.

La littérature d'horreur, le genre fantastique, les récits futuristes – où l'on retrouve les catalogues d'objets sur le réalisme ou la surréalité desquels on peut s'interroger – utilisent des techniques analogues, notamment le suspens ou sustentation, procédé qu'on pourrait appeler *figure de récit,* et qui fait partie des hypotyposes en ceci qu'il donne à la narration une structure calquée sur les états d'attente et d'angoisse qu'on éprouve dans la vie réelle et qu'il cherche précisément à susciter par la contagion de l'imaginaire sur le vécu.

Pour en revenir à l'accumulation, on rappellera que chez des auteurs comme Flaubert ou Rabelais elle acquiert le statut d'une véritable maquette de conception, fournissant un modèle à la phrase, au paragraphe, et même à un livre entier comme *Bouvard et Pécuchet.*

Certains procédés d'accumulation ne se rattachent pas strictement à l'hypotypose :

L'**épitrochasme** est une énumération copieuse d'éléments juxtaposés, au rythme insistant et saccadé :

Don Fernand, dans sa province, est oisif, ignorant, médisant, querelleux, fourbe, intempérant, impertinent. (La Bruyère, Les Caractères, De l'homme.)

La **conglobation** est une accumulation persuasive : une démonstration faite d'un entassement plutôt que fondée sur la logique et l'observation. On pourrait estimer que la conglobation est une figure de pensée plus qu'une figure formelle, et que, d'autre part, le raisonnement par analogie, auquel on touche ici nécessairement, concerne la philosophie plutôt que l'étude du style. Toutefois, le caractère souvent descriptif de la conglobation, le recours aux exemples et aux comparaisons capables de frapper l'imagination ressortissent bien au style conçu comme l'art de l'écriture. La longue phrase qui suit montre comment la composition littéraire peut se mettre au service d'une démonstration scientifique. On remarquera au passage un certain nombre de figures caractérisées – anaphores, hypozeuxes, polyptotes, adjonctions, apophonies, paradiastoles, antithèses, gradations, images, paradoxes – qui font de ce texte une conglobation de figures en même temps qu'une conglobation d'arguments.

Il est assez inquiétant de constater que chaque fois que la nature donne à un être, qui semble intelligent, l'instinct social, en amplifiant, en organisant la vie en commun, qui a pour point de départ la famille, les relations de mère à enfant, c'est pour le mener, à mesure que l'association se perfectionne, à un régime de plus en plus sévère, à une discipline, à des contraintes, à une tyrannie de plus en plus intolérantes et intolérables, à une existence d'usine, de caserne ou de bagne, sans loisirs, sans relâche, utilisant impitoyablement jusqu'à l'épuisement, jusqu'à la mort, toutes les forces de ses esclaves, exigeant le sacrifice et le malheur de tous sans profit ni bonheur pour personne, afin de n'aboutir qu'à prolonger, à renouveler, et à multiplier à l'horizon des siècles une sorte de désespoir commun. (Maeterlinck, La Vie des termites, Les destinées, I.)

L'**expolition** est une autre forme d'accumulation rhétorique : elle consiste à énumérer de nombreux arguments, avec une insistance litanique. Quelquefois l'expolition consiste à revenir sans cesse sur le même argument, présenté sous des habits différents, et cet acharnement tient lieu d'exhaustivité. Il y a dans *La Jalousie du Barbouillé* de Molière une parodie d'expolition, dans la scène où le docteur explique pourquoi il est dix fois docteur.
Les procédés quantitatifs de mise en valeur sont relayés par des procédés qualitatifs qui exploitent les ressources imitatives et musicales du langage.

Les **onomatopées** sont des vocables qui imitent certains sons de la vie concrète. Une fois intégrées au lexique – *crac, ding-dong, coucou, croasser, glouglou,* etc. – ce ne sont plus des figures, mais l'impulsion qui leur a donné naissance peut être considérée comme une tendance figurative. La création dans ce domaine n'est pas finie. Les auteurs des textes de bandes dessinées en inventent beaucoup, ce qui leur donne une vie éphémère, et une raison d'être quelque peu gratuite, car il existe de ce fait des onomatopées non imitatives,

dénuées de sens autant que de référent dans la réalité sonore. En général, on les sent comme des interjections, exprimant la douleur, la menace, la fatigue, l'horreur. Des entreprises comme le lettrisme, les *jingles* ou le *gibberish* de l'anglais, jeux de sonorités pures ou bouillies obtenues par la déformation systématique de la langue, les galimatias, les fatrasies vont au-delà de l'expressivité directe des syllabes pour créer une musique autonome, poétique ou burlesque, qui tend, selon les uns, à subvertir le langage, et, selon les autres, à le réinvestir d'une fonction magique que l'on associe aux premiers âges. Voici un texte d'Henri Michaux, où aux onomatopées s'ajoutent d'autres inventions :

Glu et gli
et glo
et gli
et déglutit sa bru
gli et glo
et déglutit son pied
glu et gli
et s'englugliglolera
(L'Espace du dedans, Gallimard, 1966.)

On appelle **harmonisme** une combinaison de sonorités choisies, mariées, modulées, avec des intentions suggestives. Les exemples sont faciles à trouver, surtout en poésie, mais il faut signaler qu'une des tendances de la critique actuelle conseille aux lecteurs de se méfier de l'autosuggestion dans ce domaine

Il est indiscutable cependant que les poètes se sont souvent ingéniés, au moins dans leurs œuvres descriptives, à faire du choix et de la combinaison des mots une sorte d'instrumentation. Le rythme et les autres éléments formels se prêtent au climat descriptif, comme dans *Les Djinns* de Hugo, où les mètres eux-mêmes sont choisis en fonction de l'effet.

Voici un exemple moins connu :

Automatiques et minutieux
Des ouvriers silencieux
Règlent le mouvement
D'universel tictacquement
Qui fermente de fièvre et de folie
Et déchiquette, avec ses dents d'entêtement,
La parole humaine abolie.
(Émile Verhaeren, Les Usines, Les Villes tentaculaires.)

On remarque qu'il y a deux sortes d'**allitérations** dans ce texte : les dentales et les occlusives sourdes imitent directement le bruit des machines tandis que les *f* de *fermente, fièvre* et *folie* évoquent indirectement la démence, par leur caractère obsessionnel.

On retrouve donc l'**allitération et l'assonance** qui ne sont pas seulement des figures itératives, mais sont aussi des figures de mise en valeur, par la couleur sonore qu'elles donnent aux textes. Le poète Antoine de Piis (1755-1832) écrivit un traité didactique et pittoresque intitulé *Harmonie imitative de la langue française,* dont voici deux extraits

L'I droit comme un piquet établit son empire ;
Il s'initie à l'N afin de s'introduire ;
Par l'I précipité le rire se trahit,
Et par l'I prolongé l'infortune gémit.

L'R en roulant approche et tournant à souhait,
Reproduit le bruit sourd du rapide rouet ;
Elle rend d'un seul trait le fracas du tonnerre,
La course d'un torrent, le cours d'une rivière ;
Et d'un ruisseau qui fuit sous les saules épars,
Elle promène en paix les tranquilles écarts.
Voyez-vous l'Éridan, la Loire, la Garonne,
L'Euphrate, la Dordogne, et le Rhin et le Rhône,

D'abord avec fureur précipitant leurs flots,
S'endormir sur les prés qu'ont ravagés leurs eaux ?
……..
L'R a su par degrés vous décrire leur rage…

Après les **hypotyposes**, viennent les figures fondées sur les accents expressifs.

On pourrait classer toutes les tournures exclamatives dans cette catégorie, ce qui assurerait à l'exclamation un statut de figure permanente enclavée dans l'économie générale du langage. En effet, on n'est jamais obligé d'user de cette tournure emphatique. On peut imaginer qu'il existe quelque part un locuteur timide qui n'a jamais au cours de sa vie prononcé une phrase exclamative. On peut toujours se contenter d'une affirmation. Pourtant si quel-qu'un, au lieu de s'écrier : « Quel sale temps ! », se contentait de déclarer discrètement : « Le temps est sale », c'est plutôt ce second énoncé qui passerait pour une figure.

L'interrogation se prête mieux au repérage stylistique, car il lui arrive de glisser d'une fonction à l'autre et de mettre sa démarche interpellative au service d'une expression piquante. Par exemple si *Le Roi des Aulnes* de Goethe commence ainsi :

Wer reitet so spät durch Nacht und Wind?
Es ist der Vater mit seinem Kind.
Qui si tard à cheval parcourt la nuit et le vent ?
C'est le père avec son enfant.

Nous comprenons que le système question-réponse est utilisé comme un mode de présentation plus poignant que le *Il était une fois* traditionnel. La subjection est, selon Fontanier, une proposition interrogative utilisée à la place d'une subordonnée hypothétique ou autre :

Amants, heureux amants, voulez-vous voyager ?
Que ce soit aux rives prochaines.
(La Fontaine, Les Deux Pigeons.)

On voit que l'interrogation remplace « Si vous voulez voyager », tout en donnant à l'auteur une présence vivante, familière, indiscrète. Ces figures ressemblent aux gestes et postures qui au théâtre expriment l'étonnement, la désolation, la moquerie, la complicité avec le public, etc. Il existe précisément une attitude rhétorique qui s'apparente à l'art théâtral, appelée dialogisme, où l'on simule un dialogue. Comme on le voit d'après l'exemple donné ci-dessous, l'orateur peut être tenté de manipuler les questions et les réponses de manière à se donner l'avantage.

Alors ce programme, il était si mauvais ? Il ne suffisait pas ? Il fallait le changer ? C'était bien utile de demander d'y ajouter ceci ou cela si c'était pour le détruire. Quoi ? Le programme ne convient pas ? Mais il ne convenait pas non plus l'an dernier… (François Mitterrand, Discours du 27 février 1978.)

La question rhétorique est une figure bien connue qui transmet des certitudes sous forme de questions posées à un auditoire qu'on suppose acquis à l'avance : … *peut-il désespérer de sa fortune, lui à qui il reste encore un royaume entier, et un royaume qui n'est autre que celui de Dieu ? Quelle force le peut abattre, étant toujours soutenu par une si belle espérance ?* (Bossuet, Sermon sur la Providence.)

Étant donné que l'auditoire ne peut guère répondre que par *oui* ou par *non* à ces questions, et dans le sens voulu par l'orateur, qui généralement ne lui en laisse pas le loisir, on peut penser que cette figure, d'une part, révèle la malhonnêteté foncière des procédés de ce genre, et, d'autre part, ressortit aux figures dites de pensée et aux stratagèmes rhétoriques plutôt qu'aux figures de style. Mais il faut tenir compte de la connivence culturelle du public qui, le plus souvent, reçoit cette figure comme un mode de présentation conventionnel, non comme un piège pour l'intelligence. L'apostrophe représente une attitude lyrique très typée, véhémente, caractéristique de l'expression hymnique et religieuse, etc.

France, mère des arts, des armes et des lois (Du Bellay, *Les Regrets,* X.)

L'apostrophe est souvent développée par des périphrases métaphoriques :

La courbe de tes yeux fait le tour de mon cœur,

Un rond de danse et de douceur,
Auréole du temps, berceau nocturne et sûr…
(Éluard, Le Regard limpide,
Capitale de la douleur.)

La **prosopopée** gravit encore un échelon dans l'appel fait par les figures à l'imagination. Elle consiste à invoquer un être absent, une idée abstraite, une chose, un animal, etc. Certains auteurs pensent que la prosopopée sous sa forme la plus accomplie donne imaginairement la parole à cet être absent, cette entité, etc. On peut utiliser le terme sermocination quand il s'agit de faire monologuer ces interlocuteurs absents ou fictifs.

Salut, demeure chaste et pure… chante Faust dans l'opéra de Gounod. Cette figure convient à l'opéra, genre qui cultive la véhémence et l'artifice. Mais Renan, dans sa *Prière sur l'Acropole,* n'hésita pas à pratiquer la même convention et à s'adresser directement aux divers visages de la déesse Pallas. Les sermocinations ou prosopopées du second type sont moins courantes, mais d'autant plus lyriques. On pense au célèbre

Et nous les os devenons cendre et poudre du Testament de Villon. Dans *Les Tragiques,* d'Agrippa d'Aubigné, la Terre de France exprime sa douleur devant les atrocités de la guerre civile. Vigny fait longuement parler la Nature dans *La Maison du berger,* comme l'avait fait Lucrèce.

L'apposition désigne une tournure grammaticale courante, qui devient une figure poétique et imaginative quand elle s'apparente à l'apostrophe ou la prolonge. Le procédé est presque systématique chez Valéry dont *Le Cimetière marin* est fait partiellement d'un enchaînement de périphrases vocatives apposées les unes aux autres :

Stable trésor, temple simple à Minerve,
Masse de calme et visible réserve,
Eau sourcilleuse, Œil qui gardes en toi
Tant de sommeil sous un voile de flammes,
Ô mon silence !… Édifice dans l'âme,
Mais comble d'or aux mille tuiles, Toit !

Quand plus loin Valéry écrit ceci :

Je pais longtemps, moutons mystérieux,
Le blanc troupeau de mes tranquilles tombes

Il utilise une syntaxe qui n'est vocative qu'en apparence pour « moutons mystérieux ». En réalité c'est un complément du verbe *paître* employé transitivement (ce qui tient du glossème), apposé à *blanc troupeau.* Cette apposition anticipée crée un effet insolite.

L'apposition a parfois une forme plus discrète, moins forcée et moins exclamative que dans les exemples cités. Dans ce vers de Patrice de La Tour du Pin : S*ur mon corps musicien, je traduirai ton souffle*. (« Prière de la mer Rouge », *Le Second Jeu.*)

L'épithète homérique*(Achille aux pieds légers)* qui en grec avait la forme d'un adjectif composé constitue surtout un artifice ornemental, parmi d'autres qui signalent l'appartenance d'un texte au style littéraire.

La **parembole** est une incise plus ou moins décalée par rapport au discours où elle se trouve, comme un aparté au théâtre. L'exemple type est le proverbial

horresco referens
je frémis d'horreur à ce souvenir
de Virgile (*Énéide,* II-204) par lequel Énée interrompt le récit de la mort de Laocoon.

Les termes **épiphrase et épiphonème** sont parfois utilisés comme synonymes de *parembole,* notamment pour désigner les exclamations indignées, les réflexions moralisatrices, les conclusions et idées générales dont les orateurs ou personnages fictifs commentent leurs propres discours.

Je vous le pardonne. Mais que le pardon est vain ! (Ferrante, dans *La Reine morte* (I-III) de Montherlant.)

Ou bien l'auteur ouvre une parenthèse qui crée une rupture de ton, un effet de distance, ou au contraire de rapprochement vers le lecteur, avec une intention parfois humoristique, comme dans l'exemple suivant, où un mémorialiste intervient directement pour rompre lui-même le sortilège de son style :

Par cette glorieuse journée, les académiciens endossent leur bel habit brodé de vert ; ils rayonnent, ils éblouissent. Ils vont couronner en pompe un peintre, un sculpteur, un architecte, un graveur… Grande est la joie au gynécée des Muses. *Que viens-je d'écrire là ?… cela ressemble à un vers.* (Hector Berlioz, *Mémoires,* chap. XXX.)

La **parenthèse** proprement dite – le mot étant employé en tant que terme littéraire – désigne une phrase introduite sans lien grammatical ou logique apparent avec la trame principale du texte, mais qui crée un contrepoint narratif ou thématique et élargit le champ imaginaire suscité par l'œuvre. Les anciennes chansons usaient beaucoup de ce procédé (par exemple *Auprès de ma blonde*), de sorte que le refrain formait une parenthèse répétitive, indépendante du système narratif des couplets. Dans sa ballade archaïsante intitulée par lui-même en français *La Belle Dame sans Merci,* Keats combine l'interrogation et la parenthèse, celle-ci ayant une fonction double : le sens littéral crée un cadre spatial et temporel, mais au-delà de ce sens littéral c'est tout un climat romantique qui est suggéré en contrepoint :

O what can ail thee, Knight-at-arms,
Alone and palely loitering?
The sedge is withered from the lake,
And no birds sing.

De quoi peux-tu souffrir, ô chevalier en armes,
Pâle rôdeur solitaire ?
Le lac a perdu ses roseaux flétris
Et nul oiseau ne chante.

Dans un roman, la parenthèse réflexive peut amener une sorte de mouvement alternatif qui fait avancer le récit d'une façon moins linéaire que la démarche narrative traditionnelle. Dans l'exemple ci-dessous, le procédé sera indiqué par des italiques.

Le Rhin coulait en bas, au pied de la maison. De la fenêtre de l'escalier, on était suspendu au-dessus du fleuve comme dans un ciel mouvant. Christophe ne manquait jamais de le regarder quand il descendait les marches en clopinant ; mais jamais il ne l'avait vu encore comme aujourd'hui. Le chagrin aiguise les sens ; il semble que tout se grave mieux dans les regards, après que les pleurs ont lavé les traces fanées des souvenirs. Le fleuve apparut à l'enfant comme un être inexplicable mais combien plus puissant que tous ceux qu'il connaissait ! (Romain Rolland, *Jean-Christophe,* t. I : *L'Aube,* II.)

Les figures de mise en valeur examinées jusqu'ici ont toutes, par leur nature même, un caractère visible et souligné. De tous les procédés rhétoriques, ce sont les moins clandestins. Ils tendent à donner à la phrase, y compris à la phrase écrite, une intonation très dessinée, une sorte de sémiotique théâtrale et chorégraphique, comme si certaines tournures s'accompagnaient inévitablement de gestes et de flexions expressives. On a constaté aussi que ces figures sont parfois douées de force imaginative. Ces diverses vertus n'ont pas échappé aux utilisateurs professionnels ou autres du style, de sorte que des phénomènes d'usure sont apparus. La volonté de mise en valeur n'atteint pas toujours son but. Quelque-fois elle se fige en un rituel décoratif et convenu. Parfois, en voulant créer, on ne fait que fabriquer.

Par exemple le **mythologisme**, activité jadis très intense, qui décrivait les choses en se référant à la lecture du monde que proposaient les mythologies antiques. En profondeur, le mythologisme est un procédé de transposition et de symbolisation qui s'apparente au système des tropes, et notamment des métonymies, Vénus signifiant l'amour ou la beauté, Mars la guerre, etc., mais ce réseau de correspondances, transplanté hors de son milieu d'origine, apparaît souvent comme une poétisation forcée, programmée. Il est vrai que le public juge parfois avec une sévérité excessive les conventions artistiques des siècles précédents. Ce qui semble aujourd'hui un catalogue d'ornements destiné surtout à distinguer la littérature de la non-littérature, dans une perspective élitaire, émanait peut-être jadis d'un besoin profondément senti. Si les figures mythologiques paraissent mortes, c'est sans doute du fait de la dispersion de l'ancienne communauté culturelle, dispersion compensée par l'ouverture sur des domaines nouveaux dont nos ancêtres n'avaient pas idée. Il existe aujourd'hui une forme littéraire de mythologie, l'anthropomorphisme, qui édifie un monde

imaginaire à la ressemblance de l'homme, grâce à un système de signes et de transpositions passablement artificiel, mais qui sécrète son antidote, l'humour, toujours présent dans les fables animalières de La Fontaine ou de Desnos, présent aussi dans le texte ci-dessous, bien que l'auteur cultive une certaine forme de lyrisme populaire :

Ça gueulait dans le moteur. Les pistons couraient les coudes au corps, se cognaient la tête aux hauts de cylindres, se faisaient des bosses et n'avaient même pas le temps de s'arrêter pour les frotter. Les bielles les encourageaient de leurs chuintements fluides. (Georges Arnaud, Le Salaire de la peur, Julliard, p. 146.) Ces transpositions pittoresques sont bien des figures de style, opérées avec persévérance et virtuosité, plus que l'émanation d'une doctrine animiste. Isolément, on les appellerait des métaphores. Mais constituées en système ingénieusement cohérent, elles justifient que l'on se serve pour les définir d'un terme qui désigne en fait un genre littéraire en miniature.

Les **hyperboles ou auxèses, figures d'exagération**, sont certainement, comme dit Morier, les moins intéressantes de toutes les figures. Dans le langage courant, qui est en principe leur domaine de prédilection, elles consistent à utiliser des termes excessifs et impropres comme *génial, sublime, fantastique, ignoble, excrémentiel,* parfois assortis d'adverbes comme *complètement* ou *sauvagement* ; des comparaisons irréalistes : *fort comme un bœuf, vif comme l'éclair* ; des évaluations déraisonnables : *je vous envoie un million de baisers, il pèse deux tonnes.* Des abus de superlatifs : *le marché du siècle, le plus grand film de toute l'histoire du cinéma.* Ceci a provoqué la naissance d'une métonymie amusante, le mot *superlatif* lui-même utilisé comme équivalent de *sublime* et autres hyperboles : *un camembert superlatif*.

Les publicitaires, les flatteurs, les polémistes cultivent l'hyperbole. La littérature aussi. Des genres ou des écoles comme l'épopée, la préciosité, le romantisme l'ont beaucoup pratiquée. Il arrive que des poètes ou des écrivains vivifient cette figure vilipendée, en faisant preuve de fantaisie et d'invention :

Roi le plus roi qui fut onc couronné (Marot)

Il est un air pour qui je donnerais
Tout Rossini, tout Mozart et tout Weber,
Un air très-vieux, languissant et funèbre,
Qui pour moi seul a des charmes secrets.
(Nerval, Fantaisie.)

Il existe aussi ce que l'on peut appeler l'**hyperbole biblique**, du type *le roi des rois* ou *les siècles des siècles.* Elle tombe comme les autres dans l'affadissement depuis qu'on en abuse : *la star des stars, le champion des champions. Le patron des patrons* est un cliché qui tient plutôt de l'antanaclase.

L'hyperbole possède son contre-poison, qui est la litote ou atténuation. Par exemple : « la nuit grise ».

L'euphémisme consiste à émousser le caractère désagréable d'un jugement :

Je ne suis pas complètement satisfait de votre travail.

La **tapinose** est un procédé satirique par lequel on exprime une idée péjorative sous la forme d'une constatation neutre n'engageant à rien :

Il ne casse pas trois pattes à un canard
Il ne fait pas partie de la ligue antialcoolique.
Il n'est pas complètement insensible au charme de sa secrétaire.

Ces figures codifient l'**art perfide de l'insinuation**.

Signalons au passage l'**hypocorisme**, figure surtout morphologique par laquelle on manifeste de l'affection par des diminutifs ou des appellations apparemment dépréciatives : *mignonnette, petit brigand, mon rat, gros nigaud,* etc.

Pour en revenir aux litotes et euphémismes, qui méritent bien de figurer parmi les figures de mise en valeur, même si on leur trouve aussi une parenté avec les tropes, dont le mécanisme substitutif se révèle

omniprésent, on remarque que ces stratagèmes sont très connus, et que beaucoup de nos contemporains ne peuvent pas s'empêcher de proclamer eux-mêmes l'usage qu'ils en font :

Le gouvernement, vous le constatez, n'a pas attendu les suggestions – j'emploie un euphémisme ! – pour prendre l'initiative de réaliser des économies… (Raymond Barre, Assemblée nationale, 17 novembre 1979.)

Cette mise en garde indiscrète détruit l'effet de la figure. L'orateur aurait pu employer un oxymoron : *suggestions pressantes,* ou, mieux encore, *pressions,* c'est-à-dire le mot propre. De plus, l'expression utilisée ressortit à la litote, figure d'atténuation, plutôt qu'à l'euphémisme, figure d'embellissement.

5. Les ellipses

L'ellipse est une figure de style d'omission. Elle consiste à effacer un ou plusieurs mots d'une phrase ou d'un vers sans en modifier le sens pour créer un effet. On retrouve cette figure de style dans différents types de textes.
« T'avais qu'à revenir avant.
Depuis longtemps, j'vis seule.
Besoin de personne pour vivre. »
— *Celle-là*, p. 17, Daniel Danis[1]

Dans cet extrait de pièce de théâtre, on retrouve une ellipse, puisqu'une partie de la phrase a été effacée sans que le sens en soit modifié. En effet, on peut comprendre la signification des mots sous-entendus : Je n'ai *Besoin de personne pour vivre*.

« La nuit vient. Et le froid.
Ils sont sur le chemin blanc de gel, elle une femme, lui un jeune homme. »
— *Abahn, Sabana, David*, p. 7, Marguerite Duras[2]

Dans cet extrait de roman, on retrouve plusieurs ellipses, puisqu'une partie des phrases a été effacée sans que le sens en soit modifié. En effet, on peut comprendre la signification des mots sous-entendus : *La nuit vient. Et le froid* vient aussi. *Ils sont sur le chemin blanc de gel*, *elle* est *une femme*, *lui* est *un jeune homme*

« J'me sens tout petit parmi les géants
Un pansement sur un trou béant »
— *Partout*, Roxane Bruneau[3]

Dans cet extrait de chanson, on retrouve une ellipse, puisqu'une partie d'un vers a été effacée sans que le sens en soit modifié. En effet, on peut comprendre la signification du mot sous-entendu : *J'me sens tout petit parmi les géants* comme *Un pansement sur un trou béant*.

6. Les figures de pensée

Les figures par analogie (elles permettent de créer des images)

La comparaison : elle établit un rapport de ressemblance entre deux éléments (le comparé et le comparant), à l'aide d'un outil de comparaison (comme, ainsi que, plus que, moins que, de même que, semblable, pareil à, on dirait…).

Exemple : Gaston est aussi aimable qu'une porte de prison.

La métaphore : désigner une chose par une autre qui lui ressemble ou avec laquelle elle partage une qualité essentielle. Comparaison sans outil de comparaison. Les termes sont pris au sens figuré.

Exemple : Quel ours ! ou Il pleut des cordes.

La personnification : attribue des caractéristiques humaines à un objet, un animal, représente une chose ou une idée sous les traites d'une personne.

Exemple : La forêt gémit sous le vent.

L'allégorie : représentation de valeur abstraite avec des images concrètes. Elle se répète souvent grâce à l'emploi de la majuscule. Processus de symbolisation, par personnification.

Exemple : un été plaisant et gentil ou la liberté guidant le peuple.

Les figures de substitution (elles remplacent un terme par un autre terme ou une expression)

Métonymie : remplacer un mot par un autre mot selon un lien logique, par relation analogique.

Exemple : je viens de lire un Zola, boire un verre, la table 12 s'impatiente, c'est une décision de l'Élysée

Synecdoque : consiste à désigner la partie pour le tout (le tout pour la partie), ainsi que la matière pour l'objet et le particulier pour le général.

Exemple : les voiles disparurent à l'horizon, la France a gagné contre l'Italie

Périphrase : remplace un mot par une expression qui le définit. Un simple mot est remplacé par des éléments de phrase plus complexes, jouant sur l'implicite.

Exemple : le roi des animaux, la Venise du Nord, la langue de Shakespeare

Les figures d'atténuation ou d'insistance

L'hyperbole : exagère pour mettre en relief une idée, un sentiment.

Exemple : un nain pour un homme petit, je meurs de soif, c'est trop bon !

Accumulation : énumération plus ou moins longue de termes (excès, amplification)

Exemple : Adieu, veau, vache, cochon, couvée (La Fontaine)

Gradation : énumération de termes organisée de façon croissante ou décroissante.

Exemple : Va cours, vole et nous venge (Corneille), je meurs, je suis mort, je suis enterré (Molière), C'est un roc ! c'est un pic ! c'est un cap ! (Rostand)

Euphémisme : atténuer l'expression d'une idée, d'un sentiment (pour ne pas déplaire ou choquer)
Exemple : Il nous a quitté (= mort), les non-voyants, aller au petit coin, être un peu enveloppé

Litote : dire moins pour faire entendre plus

Exemple : va je ne te hais point (Corneille), je ne dis pas non (= j'accepte volontiers)

Anaphore : répétition de même terme au début de plusieurs phrases (marteler une idée, souligner)

Exemple : coeur qui a tant rêve, coeur charnel, coeur inachevé

Parallélisme : répétition de la même construction de phrase

Exemple : innocent dans un bagne, ange en enfer

Question oratoire / rhétorique : affirmation déguisée sous forme de question (question dont on connait la réponse)

Exemple : Ne suis-je pas adorable ?

La prétérition : figure par laquelle on attire l'attention sur quelque chose après avoir annoncé ne par en parler (Je ne dirai rien de son dévouement, mais…). Chose que l'on déclare passer sous silence, mais dont on parle néanmoins.

Les figures d'opposition

Antithèse : opposition très forte entre deux thèmes.

Exemple : qui aime bien châtie bien, à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire (Corneille)

Oxymore : deux termes unis grammaticalement s'opposent par leurs sens. L'union de mots contraires frappent l'imagination.

Exemple : un silence assourdissant (Camus), elle se hâte avec lenteur (La Fontaine), la bête humaine (Zola)

Antiphrase : exprime une idée par son contraire dans une intention ironique. On dit le contraire de ce qu'on pense.

Exemple : tu as eu 0 en histoire ? Bah bravo ! ou je suis dans de beaux draps

Chiasme : deux expressions se suivent, mais la deuxième adopte l'ordre inverse

Exemple : il faut manger pour vivre et non pas vivre pour manger, le coeur a ses raisons que la raison ignore

Paradoxe : énonce une opinion contraire à l'idée commune afin de suspendre, choquer, inviter à la réflexion

Exemple : les premiers sont les derniers, de nombreux enfants au QI élevé sont échec scolaire

Les figures de rupture

Anacoluthe : rupture syntaxique

Exemple : le nez de Cléopatre, s'il eut été plus court, la face de la terre en aurait été changée (Pascal)

Ellipse : absence d'un ou plusieurs mots.

Exemple : L'Oréal, parce que je le vaux bien ou La Tunisie, mon maillot et plouf !

Zeugma : rapprochement d'un mot concret et d'un mot abstrait dans un même énoncé

Exemple : il prit du ventre et de l'importance

Les figures qui jouent sur les sons

Assonance : répétition d'un même son de voyelle dans une même phrase

Exemple : De l'automne blessent mon coeur d'une langue monotone (Verlaine)

Allitération : répétition d'un même son de consonne

Exemple : pour qui son ces serpents qui sifflent sur vos têtes ? (Racine)

Paronomase : rapprochement de deux homonyme (qui se prononcent pareil) ou deux paronyme (qui se prononcent presque pareil)

Exemple : il n'y a que Maille qui m'aille

Les figures de construction

L’asyndète : absente de liaison entre deux termes

Exemple : bon pied bon oeil

Polysyndète : mode de liaison consistant à mettre une conjonction de coordination au début de chacun des membres de la phrase formant une énumération, le plus souvent alors qu'elle n'y est pas nécessaire.

Exemple : Mais tout dort, et l'armée, et les vents, et Neptune (Racine)

Travailler sa première et sa dernière phrase

LES PREMIERES PHRASES ou Incipit : résument en trajet très court la logique du roman dans son ensemble (elles sont écrites à la fin) : le nom **incipit** (du verbe latin *incipere* : « commencer », et prononcé / désigne les premiers mots d'une œuvre musicale chantée ou d'un texte littéraire (dans ce dernier cas, la notion d'incipit peut s'étendre aux premiers paragraphes) ; il s'agit donc du début d'un texte, qui peut être religieux ou non, chanté ou non. Il peut notamment servir à identifier par ses premiers mots ou son premier vers un poème qui n'a pas de titre.

1# *L'Étranger* (1942) - Albert Camus : « Aujourd'hui, maman est morte. Ou peut-être hier, je ne sais pas. »

2# Le dernier jour d'un condamné (1829) - Victor Hugo « Condamné à mort ! Voilà cinq semaines que j'habite avec cette pensée, toujours seul avec elle, toujours glacé de sa présence, toujours courbé sous son poids ! »

3# Notre-Dame de Paris (1831) - Victor Hugo « Il y a aujourd'hui trois cent quarante-huit ans six mois et dix-neuf jours que les Parisiens s'éveillèrent au bruit de toutes les cloches sonnant à grande volée dans la triple enceinte de la Cité, de l'Université et de la Ville. »

4# *Du côté de chez Swann* (1913) - Marcel Proust « Longtemps, je me suis couché de bonne heure. »

5# *Voyage au bout de la nuit* (1932) - Louis-Ferdinand Céline « Ça a débuté comme ça. »

6# *Tristes Tropiques* (1955) - Claude Levi-Strauss « Je hais les voyages et les explorateurs. »

7# *L'Amant* (1984) - Marguerite Duras « Un jour, j'étais âgée déjà, dans le hall d'un lieu public, un homme est venu vers moi. Il s'est fait connaître et il m'a dit : "Je vous connais depuis toujours. Tout le monde dit que vous étiez belle lorsque vous étiez jeune, je suis venu pour vous dire que pour moi je vous trouve plus belle maintenant que lorsque vous étiez jeune, j'aimais moins votre visage de jeune femme que celui que vous avez maintenant, dévasté." »

8# *Aden Arabie* (1931) - Paul Nizan « J'avais vingt ans. Je ne laisserai personne dire que c'est le plus bel âge de la vie. »

9# *Aurélien* (1944) - Louis Aragon « La première fois qu'Aurélien vit Bérénice, il la trouva franchement laide. »

10# *Les Confessions* (1782) - Jean-Jacques Rousseau « Je forme une entreprise qui n'eut jamais d'exemple et dont l'exécution n'aura point d'imitateur. Je veux montrer à mes semblables un homme dans toute la vérité de la nature; et cet homme ce sera moi. »

11# *Mort à Crédit* (1936) - Louis-Ferdinand Céline « Nous voici encore seuls. Tout cela est si lent, si lourd, si triste... Bientôt je serai vieux. Et ce sera enfin fini. Il est venu tant de monde dans ma chambre. Ils ont dit des choses. Ils ne m'ont pas dit grand-chose. Ils sont partis. Ils sont devenus vieux, misérables et lents chacun dans un coin du monde. »

15# *La Parure* (1884) - Guy de Maupassant « C'était une de ces jolies et charmantes filles nées, comme par erreur du destin, dans une famille d'employés. »

16# *Les Âmes grises* (2003) - Philippe Claudel « Je ne sais pas trop par où commencer. »

17# *Anna Karénine*, Tolstoï (1877) « Les familles heureuses se ressemblent toutes ; les familles malheureuses sont malheureuses chacune à leur façon. »

18# *Alice au pays des merveilles*, Lewis Carroll (1865) « Alice, assise auprès de sa sœur sur le gazon, commençait à s'ennuyer de rester là à ne rien faire. »

19# *Moby Dick*, Melville (1861) « Appelez-moi Ishmael »

TRAVAILLER SES DERNIÈRES PHRASES ou Excipit : Le mot ***excipit*** est un néologisme apparu dans le vocabulaire de l'analyse littéraire, semble-t-il dans les années 1990, comme synonyme du mot *explicit*, il ne dérive donc pas du latin, contrairement à son antonyme *incipit*, à partir duquel il a été vraisemblablement imaginé. S'il ressemble à une forme conjuguée d'un verbe latin (*excipit*, « il retire » ou « il succède »), il n'en a plus du tout la signification. *(Néologisme)* Fin d'un chapitre ou d'un livre (par exemple, le dernier chapitre, ou les dernières phrases, etc).

- **Récurrence éternelle** :

« Les créatures à l'extérieur regardaient du cochon à l'homme, puis de l'homme au cochon, et encore du cochon à l'homme, mais il était déjà impossible de dire lequel était lequel. »
La ferme des animaux, George Orwell.

- **Affirmation philosophique** :

« C'est ainsi que nous avançons, bateaux à contre-courant, ramenés sans cesse vers le passé. »
Gatsby le magnifique, Fitzgerald.

- **Mort** :

« Il s'agenouilla près du lit et se pencha sur elle, vidant leur dernier moment jusqu'à la lie, et dans le silence passa entre eux le mot qui clarifia tout. »
Edith Wharton

- **Dialogue** :

« Tout cela est très bien, répondit Candide, mais cultivons notre jardin. »
Voltaire, Candide

- **Action** :

« Les yeux et les visages se sont tous tournés vers moi, et en me guidant par eux, comme par un fil magique, j'ai pénétré dans la pièce. »
Silvia Plath

- **Description** :

« Je me suis attardé autour d'eux, sous ce ciel bienveillant, j'ai regardé les papillons de nuit voleter dans la bruyère et les clochettes, j'ai écouté le vent doux respirer dans l'herbe et je me suis demandé comment quelqu'un pouvait imaginer des sommeils paisibles pour les dormeurs de cette terre tranquille. »
Emily Brontë, Les Hauts de Hurlevent

- **Affirmation du narrateur** :

« Ne dis jamais rien à personne. Si tu le fais, tout le monde commence à te manquer. »
Salinger

- **Ambiguïté** :

« Elle le raccompagne cependant, comme si elle lui avait donné la clé de la patience. »
Henry James

- **Retour à la maison**

« Eh bien, je suis de retour dit-il. »
Tolkien, Le Seigneur des anneaux

Les réécritures : pourquoi et comment réécrire ses textes ?

« Un écrivain, ce n'est pas quelqu'un qui écrit, mais quelqu'un qui réécrit »

Alexandre Jardin

Joyce Carol Oates a décrit son processus de révision pour s'éloigner du réel lorsqu'elle travaillait sur sa nouvelle de 1966 intitulée "Where Are You Going, Where Have You Been?" L'histoire est basée sur un tueur réel surnommé "Le joueur de flûte de Tucson", dont le profil dans le magazine Life a attiré l'attention d'Oates. Un premier brouillon de mon histoire... avait le titre plutôt trop explicite de "Death and the Maiden". Il était écrit dans un mode de fiction auquel je suis toujours attachée - en fait, chaque troisième ou quatrième histoire que j'écris est probablement dans ce mode - on pourrait l'appeler une "allégorie réaliste"... Dans les brouillons suivants, l'histoire a changé de ton, de focus, de langage, de titre. Elle est devenue "Where Are You Going, Where Have You Been?" Écrite à une époque où l'auteur était intriguée par la musique de Bob Dylan, en particulier la chanson élégiaque "It's All Over Now, Baby Blue", elle était dédiée à Bob Dylan. Le meurtrier charismatique de masse passe au second plan et sa victime innocente, une adolescente de quinze ans, prend le devant de la scène. Elle devient la véritable protagoniste du récit. Brenda Ueland, dans son livre de 1938 intitulé "If You Want to Write: A Book about Art, Independence, and Spirit", a écrit : « Aucune écriture n'est une perte de temps - aucun travail créatif où les sentiments, l'imagination, l'intelligence doivent travailler. Avec chaque phrase que vous écrivez, vous avez appris quelque chose. Cela vous a fait du bien. »

La révision dit William C. Knott dans The Craft of Fiction, est comme une "lutte avec un démon", où il n'y a « pas d'échappatoire, car presque tout le monde peut écrire ; **seuls les écrivains savent comment réécrire**". C'est cette seule capacité qui transforme l'amateur en professionnel ». Tous ceux qui enseignent la création littéraire savent que M. Knott a parfaitement raison.

Si vous n'avez jamais écrit de roman, pensez à la difficulté que cela peut représenter, puis multipliez-la par deux et multipliez-la par cent. Pour certains, il est plus difficile d'écrire un roman que de traverser l'Atlantique Nord à la rame. Non, dites-vous. Pas si vous êtes un génie. Pas si vous avez du talent.

Si vous êtes un génie ou si vous avez du talent, c'est encore plus difficile. Comment cela se fait-il ? Parce qu'un écrivain a beaucoup de mal à évaluer ce qu'il a écrit. S'il ne connaît pas les forces et les faiblesses d'un manuscrit, il ne pourra pas transformer un brouillon en une œuvre achevée. Alors pourquoi est-ce si difficile ? C'est lié au fonctionnement de l'esprit humain. Lorsque vous lisez le travail de quelqu'un d'autre, vous voyez les défauts, les erreurs et les points morts, les mauvaises caractérisations, les métaphores défectueuses, etc. Si vous lisez le premier jet de quelqu'un d'autre, ses défauts vous sauteront aux yeux. Si un personnage n'est pas bien motivé, vous pouvez le sentir immédiatement - dans le livre de quelqu'un d'autre.

Pour achever un roman avec succès, vous **devez apprendre à regarder votre travail objectivement**. Vous devez apprendre à voir ce que vos critiques voient. Ensuite, vous devez être capable de modifier ce que vous avez écrit pour le rendre plus percutant. Cela peut signifier couper ou éliminer certaines de vos scènes préférées, ou changer l'intrigue, les personnages, le style, le ton, la voix, le temps. Tout ce qui doit être fait doit d'abord être affronté, puis reconsidéré, puis retravaillé.

Lorsque vous aurez terminé le premier jet de votre roman et que vous le donnerez à votre mère, elle l'aimera. votre mère, elle l'adorera. Votre oncle Harry aussi. Vos amis l'aimeront et vous feront miroiter les millions que vous allez gagner. Mais certains d'entre eux pourraient vous regarder dans les yeux et vous dire : "Pour vous dire la vérité, je l'ai trouvé un peu - je ne sais pas - ennuyeux par endroits". Lorsque vous essayez de les épingler, ils haussent les épaules. Vous avez un peu mal au ventre parce que vous pensez qu'ils ont peut-être raison. D'accord, vous vous dites que c'est un peu terne par endroits. Mais quels sont ces endroits ? Et que puis-je faire pour y remédier ? Tout d'abord, vous devez **procéder à une évaluation claire et objective** de ce que vous avez.

Stratégies pour la révision :

- Relisez votre propre travail "comme un écrivain ».

- Divisez la révision en petites tâches distinctes. Il est plus difficile de réviser une histoire entière que de changer le décor d'une scène d'un restaurant à une foire de rue, puis de faire des recherches supplémentaires pour que votre scène de pêche sur glace soit plus réaliste, et ensuite de réécrire toutes les phrases à la voix passive qui seraient plus fortes à la voix active. En élaborant un plan pour réviser votre histoire étape par étape, vous éviterez la mission vague et potentiellement écrasante de rendre votre histoire « meilleure ».
- Demandez-vous de quoi parle votre histoire. Il s'agit de la même question que nous posons aux histoires que nous lisons - qu'est-ce que l'histoire cherche à exprimer au plus profond de son être ? La révision implique souvent de trouver des moyens de faire ressortir le "sujet" de l'histoire - en d'autres termes, ses thèmes. Gardez à l'esprit, cependant, que dans la fiction, vous ne voulez généralement pas expliquer les thèmes de votre histoire au lecteur. C'est un territoire délicat ; les lecteurs ne veulent pas avoir l'impression que vous leur martelez les thèmes dans la tête. Alors prenez un peu de temps pour comprendre de quoi parle votre histoire, puis revenez au travail consistant à placer vos personnages particuliers dans leurs situations particulières, en choisissant des détails qui évoqueront les thèmes de l'histoire
- Se poser des questions :
  - Pourquoi votre histoire commence-t-elle quand elle le fait ? Que se passerait-il si vous commenciez plus tôt ou plus tard dans la chronologie de l'histoire ?
  - Qu'est-ce qui différencie le jour où se déroule votre histoire ?
  - Quand vous fermez les yeux, quelle partie de votre histoire visualisez-vous le plus clairement dans votre esprit ? Pourquoi cela pourrait-il être le cas ?
  - Quel est le problème sous-jacent du personnage principal, et comment votre histoire met-elle ce problème en lumière ?
  - Pourquoi avez-vous choisi ce personnage principal, par opposition à un autre personnage de l'histoire ? Comment voulez-vous que les lecteurs se sentent à son sujet ? Quelles méthodes de caractérisation utilisez-vous ?
  - Pourquoi votre histoire est-elle racontée du point de vue qu'elle est ?
  - Quelles parties de l'histoire sont mises en scène en scène ? Quelles parties sont résumées ? Pourquoi ?
  - Comment décririez-vous la voix de votre histoire ? Que fait la voix pour l'histoire ?
  - L'écriture est-elle parfois moins claire qu'elle ne pourrait l'être ?
  - Comment votre histoire est-elle structurée ? Comment pourrait-elle l'être autrement ?
  - Pourquoi votre histoire se termine-t-elle quand elle le fait ? Que se passerait-il si vous la terminiez plus tôt ou plus tard dans la chronologie de l'histoire ?
  - En quoi votre histoire est-elle différente des autres histoires que vous avez lues ?
  - Quels détails pouvez-vous ajouter ou changer pour rendre votre histoire plus vivante ou inattendue ?
- Moins de faits, plus de fiction. Dans un premier brouillon, nous empruntons souvent des personnages, des intrigues et des décors à la vie réelle. Mais une fois que vous avez écrit un brouillon, avec sa propre impulsion narrative, ses personnages émergents et ses préoccupations thématiques, les éléments "réels" de l'histoire pourraient bien devoir céder la place à davantage de vos créations imaginatives.
- Résistez à l'envie de recommencer trop tôt avec une nouvelle idée. À chaque semestre, un étudiant qui a travaillé assidûment sur son histoire pendant des semaines vient me voir la veille de la date limite de son brouillon et dit, dans une sorte d'excitation maniaque : "J'ai une nouvelle idée. Une meilleure idée. Je vais l'écrire ce soir et la soumettre à la place de cette histoire. » Sa toute nouvelle idée n'existe que comme une possibilité, tandis que l'histoire sur laquelle il a travaillé tout ce temps lui semble imprégnée de réalité.
- Lisez votre histoire à haute voix. Il n'y a pas de meilleure façon de repérer les incohérences de voix, le dialogue maladroit, la description qui s'étend trop longtemps, ou tout autre problème qui peut nous échapper, peu importe le temps que nous passons à regarder l'écran de l'ordinateur ou la page imprimée. Lorsque nous lisons nos histoires à haute voix, les problèmes ont tendance à se faire remarquer.
- Utiliser des béta lecteurs : Vous devrez toutefois faire preuve de prudence. **Les critiques essaient souvent d'amener un auteur à écrire le livre qu'ils souhaiteraient écrire**. Assurez-vous que vous réécrivez votre livre et non celui de quelqu'un d'autre. Demandez-vous ce que vous pouvez faire pour le réécrire afin de répondre à vos critiques sans modifier vos prémisses. Si vous écrivez une tragédie amoureuse, ne vous laissez pas convaincre par vos détracteurs d'opter pour une fin heureuse. Assurez-vous qu'il existe un consensus au sein du groupe. Ne laissez pas un ou deux membres véhéments vous faire croire que vous devez réécrire alors que ce n'est pas le cas. Demandez aux autres ce qu'ils en pensent. Si la plupart de vos critiques sont d'accord, vous devrez probablement réécrire. Attendez ensuite quelques jours, réfléchissez aux critiques et pensez à ce que vous pourriez faire pour réécrire. Discutez-en avec vos détracteurs. Puis lancez-vous. **Soyez impitoyable en changeant ce qui doit l'être, mais ne changez pas un mot si vous n'avez pas la ferme conviction que vous pouvez améliorer le manuscri**t. Que vous ayez ou non dit à vos lecteurs que le manuscrit est le vôtre, essayez de les épingler sur tout rapport négatif en leur demandant exactement ce qu'ils n'ont pas aimé - **les personnages, les situations, le rythme (trop lent,**

trop rapide), la clarté, etc. Mettez-les à la barre des témoins et faites-leur subir un interrogatoire digne de Perry Mason. N'exprimez jamais votre désaccord avec un critique. Laissez vos critiques s'exprimer. **Ne défendez jamais votre travail** ; c'est inutile et cela ne fera qu'inciter le critique à hésiter la prochaine fois. N'hésitez pas à ignorer la critique lorsque vous vous asseyez pour réécrire votre texte si vous n'êtes pas d'accord avec elle. C'est vous le patron, c'est votre roman. Vous obtiendrez davantage de vos détracteurs si vous leur donnez une liste... d'éléments et leur demander de classer les éléments de votre histoire par ordre de ce qu'ils pensent avoir été le plus "professionnellement traité". La liste peut inclure des éléments tels que **l'intrigue, la caractérisation, l'utilisation de la langue**, etc. Demandez à vos critiques de faire de leur mieux et de ne rien oublier. Si six ou sept critiques sur dix citent les mêmes éléments en tête de liste, vous savez que vous faites bien les choses. Les domaines les moins bien classés sont ceux sur lesquels vous devez concentrer votre attention. Un autre bon outil de diagnostic consiste à **évaluer chaque scène de votre roman sur une courbe d'intérêt.** Demandez à vos lecteurs de vous donner une note de 1 à 10 pour chaque scène. S'ils sont légèrement intéressés, c'est un cinq ; s'ils s'ennuient complètement, c'est un un ; et s'ils sont totalement captivés, c'est un dix. Si tous vos lecteurs identifient les mêmes chapitres ou sections comme étant en dessous de six, vous savez où donner du punch. Vous pouvez également créer un "sondage Gallup" pour vos lecteurs lorsqu'ils ont terminé le livre. Demandez-leur de voter pour leur personnage préféré, leur personnage le moins aimé, la meilleure scène, la pire scène, etc. Vous pouvez également leur demander de vous raconter l'histoire ; les parties qui sont le plus souvent laissées de côté sont celles où vous avez endormi les lecteurs.

- Le meilleur analyste de votre histoire, potentiellement, c'est vous. **L'auto-analyse est une compétence qui s'apprend ; avec de l'entraînement, on peut devenir un maître**. Puisqu'elle fait partie intégrante de la formation d'un artisan, vous pouvez commencer à la pratiquer immédiatement. Relisez votre manuscrit. Faites comme si quelqu'un d'autre l'avait écrit. Imaginez qu'il s'agit d'un patient malade et que vous êtes un médecin chargé de diagnostiquer ses maux. Une méthode utile consiste à **lire votre roman sur un magnétophone**, puis à le réécouter. Le fait de l'entendre au lieu de le lire transformera la perception que vous en avez et mettra peut-être en évidence ses défauts. Vous pouvez également essayer de raconter l'histoire de votre roman à un ami, du début à la fin. Ce que vous omettez et ce sur quoi vous butez vous aidera à mettre le doigt sur les faiblesses. Il est plus facile d'être objectif si vous **mettez votre manuscrit de côté pendant un certain temps avant de commencer à l'analyser**. Trois ou quatre mois ne serait pas trop long. Certains auteurs attendent un an. Pendant ce temps, vous pouvez travailler sur un autre texte.

Le plus important dans la réécriture, c'est votre attitude. Lorsque vous réécrivez, vous devrez être absolument impitoyable avec les coupes, les rognures et les changements. En examinant chaque scène, gardez à l'esprit le principe le plus important de la réécriture : **si vous pensez que c'est mauvais, c'est que ça l'est**.

L'auto-analyse de votre histoire, étape par étape

« Un grand écrivain se remarque au nombre de pages qu'il ne publie pas »

Stéphane Mallarmé

La première question à se poser est la suivante : avez-vous prouvé votre hypothèse ? Si vous vouliez démontrer que "l'avidité mène au bonheur", l'avez-vous fait, ou est-ce autre chose qui mène au bonheur dans votre histoire ? La chance, par exemple. Si c'est la chance et non la cupidité, vous devez réécrire votre manuscrit pour que ce soit la cupidité et non la chance qui mène au bonheur. Vous avez déjà décidé avant de commencer que la prémisse était une prémisse à laquelle vous croyiez et qui valait la peine d'être prouvée. Si vous ne l'avez pas prouvée, vous devez revenir en arrière, consulter la feuille de route, examiner les incidents et décider des changements à apporter pour que l'histoire prouve le bien-fondé de la prémisse. Si vous décidez que, dans le cas de ce personnage, ce n'est pas la cupidité, mais le sacrifice de soi à la fin qui a conduit au bonheur, vous pouvez envisager de modifier votre prémisse, même à ce stade tardif. Mais si vous le faites, vous devez réécrire de manière à ce que l'histoire prouve la nouvelle prémisse.

- Demandez-vous si vous avez touché les émotions du lecteur et si vous lui avez permis de s'identifier à l'histoire. avec le personnage. Y a-t-il des scènes dans lesquelles un personnage sympathique agit de façon cruelle, stupide ou malhonnête, au point de perdre toute sympathie ?
- Les personnages sont-ils en opposition ? Sont-ils toujours au maximum de leurs capacités ? Passent-ils le test du "ferait-il vraiment" dans toutes les situations ? Sont-ils solidement placés dans un creuset de sorte

qu'ils ne puissent pas se désengager du conflit ? Ont-ils des passions dominantes ? Sont-ils bien motivés, décisifs, déterminés ? Avez-vous évité les stéréotypes ?
- Les personnages principaux doivent évoluer d'un pôle à l'autre. Est-ce le cas pour les vôtres ?
- Avez-vous plongé vos personnages dans des conflits croissants ? Les conflits sont-ils toujours statiques ? Sautent-ils parfois ?
- Les conflits sont-ils résolus de manière adéquate afin de donner un sentiment d'exhaustivité ? Avez-vous laissé au lecteur le sentiment que toute l'histoire a été racontée ?
- Les scènes et les incidents sont-ils variés ; les répétitions sont-elles évitées ?
- L'histoire commence-t-elle au bon endroit ? Commencez-vous l'histoire trop tôt, de sorte qu'il faille trop de temps pour que les conflits s'enveniment ? Commencez-vous trop tard, de sorte que le lecteur est plongé dans le feu d'un conflit naissant sans avoir eu l'occasion de devenir intime avec les personnages ?
- Les événements de l'histoire se développent-ils les uns les autres ? Le lecteur est-il en mesure de suivre clairement l'enchaînement A-B-C-D des événements ?
- Le point culminant est-il révolutionnaire ? Est-il satisfaisant ? La résolution du point culminant est-elle surprenante ? La résolution du point culminant a-t-elle été exploitée pour susciter des émotions fortes ?
- Y a-t-il de la justice poétique ou de l'ironie ? Si ce n'est pas le cas, pourrait-il y en avoir ?
- L'histoire montre-t-elle plusieurs facettes des personnages importants ? Différents états émotionnels sont-ils explorés ? Les personnages sont-ils entièrement révélés à la fin ?
- Y a-t-il des événements anti-climatiques ? Si c'est le cas, supprimez-les.
- Demandez-vous si vous avez choisi la bonne voix narrative. S'agit-il d'une voix grinçante ? Est-elle prêchi-prêcha ? Serait-il utile de raconter l'histoire d'un autre point de vue ?
- Tous les flashbacks sont-ils absolument nécessaires ?
- Avez-vous évité des conflits qui auraient dû être exploités ? Toutes les actions importantes ont-elles été toutes les actions importantes ont-elles été entièrement décrites ?
- Les conflits sont-ils symbolisés, dans la mesure du possible, par des symboles de vie appropriés ? par des symboles de vie appropriés ?
- Vérifiez chaque scène. Y a-t-il une montée en puissance du conflit ? Est-elle aussi passionnante qu'elle pourrait l'être ? Si elle peut être coupée sans effet néfaste, elle doit l'être.
- Vérifiez chaque ligne de dialogue. Est-elle conflictuelle ? Contribue-t-elle à l'évolution des personnages ? Fait-il avancer l'histoire ? Est-il frais ? Est-elle colorée ? Est-ce la chose la plus intelligente que le personnage puisse dire ?
- L'écriture est-elle sensuelle, faisant appel au goût, à l'odorat, à l'ouïe, à la vue, au toucher et au sixième sens, ou sens psychique ? Les possibilités d'humour sont-elles exploitées ? La voix passive est-elle utilisée alors qu'elle devrait être active ? Utilise-t-on des verbes "être" alors que des verbes plus actifs seraient plus utiles ? L'écriture est-elle spécifique et concrète plutôt que généralisée ? L'écriture est-elle dense sur le plan temporel et textuel ? L'écriture est-elle énergique et sûre, ou molle et pâle ?

On a dit qu'Ernest Hemingway réécrivait des scènes jusqu'à ce qu'elles lui plaisent, souvent trente ou quarante fois. Hemingway, selon les critiques, était un génie. Est-ce son génie qui l'a poussé à travailler dur, ou est-ce le travail acharné qui a donné naissance à des œuvres de génie ?

Révisions et édition :
- Laisse le premier jet reposer assez de temps
- Relire d'une traite le texte
- Noter les retouches à effectuer en couleur
- Lire le texte à haut voix (fluidité)
- Effectuer les changements principaux
- Prendre un second avis / beta lecteur / faire lire à quelqu'un
- Deuxième draft + avis
- Troisième draft + coquilles

Attention :
- Couper les adverbes
- Couper les redondances
- Réorganiser les scènes pour qu'elles aient plus d'impact
- Réduire les long passages de monologue intérieur
- Réduire de manière générale tout ce qui peut l'être
- Attention aux clichés littéraires
- Retravailler les phrases
- Chercher les aspérités, polir le texte

- Corriger les erreurs d'orthographe et ponctuation
- Chercher les éventuelles erreurs grammaticales
- Vérifier que chaque verbe soit le bon

POUR DEVENIR ROMANCIER

C'est une triste réalité, mais pour être un vrai romancier, il faut qu'un éditeur vous fasse cet honneur. Mais n'oubliez pas ceci : **tout oiseau est d'abord un œuf, et tout romancier publié est d'abord un romancier non publié** - même les plus grands, comme Ernest Hemingway, Léon Tolstoï, Virginia Woolf et James Joyce.

Voici ce qui arrive à la grande majorité des personnes qui veulent écrire des romans :

En réalité, la plupart des écrivains mènent une vie plutôt terne. Ils passent le plus clair de leur temps cachés dans une cave ou un grenier avec un traitement de texte à écrire et réécrire, paranoïaques à l'idée que le public puisse trouver leur produit fini idiot, banal ou stupide. Certains écrivains vont parfois à des fêtes, mais ils y pensent à leur écriture. Sachant que tout le monde s'attend à ce qu'ils fassent preuve d'esprit et de profondeur, ils se taisent généralement, à moins qu'ils n'aient la bouche pleine, car tout ce qu'ils diront sera pesé, jugé et mal cité. Le message est le suivant : l'écriture en soi n'est ni glamour, ni excitante, ni romantique. C'est un travail difficile. Récompensant, oui. Mais sacrément dur.

C'est aussi un processus solitaire. C'est une lutte avec ses propres pouvoirs créatifs et ses propres doutes. Parfois, l'écriture jaillit de vous, comme les rapides d'une gorge de montagne. D'autres fois, votre tête ressemble à un bloc de béton et vous n'arrivez pas à en tirer quoi que ce soit. Parfois, vous relisez ce que vous avez écrit et vous vous dites que vous pourriez dresser votre chien pour qu'il fasse mieux. D'autres fois, vous savez que ce que vous avez fait est brillant, au-delà de vos espérances les plus folles ; vous le montrez à votre agent et il suggère que vous devriez peut-être essayer une romance avec une infirmière.
Il n'est pas étonnant que le taux de suicide chez les écrivains soit élevé.

LES MATHÉMATIQUES DE L'ÉCRITURE D'UN ROMAN, OU POUR Y ARRIVER, CONTINUER À TRAVAILLER, MÊME SI VOUS AVEZ LA GUEULE DE BOIS

Le secret pour terminer un roman est la régularité. Faites-le à la même heure chaque jour. Vous devez dire nyet à tout ce qui interfère avec ce temps. Pas d'appels téléphoniques, pas de voisins qui passent, rien. Vous ne pouvez pas travailler au milieu d'un cocktail flottant. Si quelqu'un appelle, laissez votre répondeur le faire. Si un bon film passe à la télévision, désolé, vous devrez le voir une autre fois. Si votre poisson rouge meurt, vous n'aurez pas le temps d'assister aux funérailles. Même une gueule de bois n'est pas une excuse. La chaîne de montage doit continuer à tourner.

LA PEUR DE LA REUSSITE

Certains psychologues affirment que se tenir devant un groupe pour parler est la première peur des Américains. Les gens le redoutent plus que la mort. Comment cela se fait-il ? Les gens ont peur d'être remarqués, d'être au centre de l'attention dans une pièce remplie de gens. Un auteur à succès se fait remarquer.

6. L’art de la nouvelle

Une nouvelle est un récit habituellement court. Contrairement au roman, elle est centrée sur un seul évènement. Les personnages sont peu nombreux et moins développés que dans le roman. La fin est souvent inattendue, prend la forme d’une chute ou « pointe » parfois longue de quelques lignes seulement. Mais il existe aussi des textes ouverts caractérisés par leur absence de pointe.

Edgar Poe : Sa brièveté ajoute de l’intensité à l’effet.
- Lecture qui peut être accomplie tout d’une haleine, laisse dans l’esprit un souvenir bien plus puissant qu’une lecture brisée, interrompue souvent.
- L’unité d’impression, totalité d’effet est un avantage immense.
- Une nouvelle trop courte vaut mieux qu’une nouvelle trop longue.
- Se concentrer sur l’effet à produire, combiner les évènements les plus propres à mener à l’effet voulu.
- La première phrase doit être écrite en vue de préparer l’impression finale, sinon l’oeuvre est manquée depuis le début.
- Il ne doit pas se glisser un seul mot qui ne soit une intention, qui ne tende, directement ou indirectement vers le dessein prémédité.

E-E Schmidt : il faut mesurer l’espace imparti à la description, au dialogue, à la séquence. La moindre faite d’architecture y apparaît. Les complaisances aussi. Le nouvelliste a le sentiment de diriger le lecteur : il l’empoigne de la première phrase pour l’amener à la dernière, sans arrêt, sans escale, comme au théâtre.

1. Il n’existe pas de structure standard
2. Lire des nouvelles, analyse, lire avec les yeux de l’écrivain. Etudier les meilleurs écrivains du gens, qu’est-ce qui a fonctionné chez eux ?
3. Créer des personnages à partir de personnes qu’on connait (s’intéresser à une personnalité) = 1 seul sujet, un seul personnage
4. Ecrire le premier kraft aussi vite que possible, même très sketchy.
5. Mettre le personnage dans un gros problème + Transformation d’un personnage - mouvement !
6. Faire en sorte que le problème deviennent pire
7. Aller de la présentation au climax très vite (personnages au climax de leur vie)
8. Faire apparaître une solution
9. Ce que le héros a appris ou pas du problème rencontré
10. Faire en sorte que lecteur s’attache au personnage donner une fin satisfaisante
11. Sélectionner les évènements !
12. Ne revenir sur rien pendant le premier jet, aussi vite que possible, ensemble réviser. Importance de finir son premier jet, sentiment de finitude.
13. Premier jet, feeling de puissance et puis le réécrire, encore et encore. Revenir dessus des centaines de fois, devient meilleur, lire vite, comme un lecteur. Retravailler ! Fin, le vrai travail, réviser tous les éléments ! Retravailler = pouvoir

Dans les faits cela donne :

1. Évènement déclencheur = 1ère scène = Statement of concept > l’histoire est à propos de ça et voici ce qu’il va se passer
2. Scène 1
3. Scène 2
4. Scène 3
5. Conclusion - climax

7. Questions de méthode : trouver et peaufiner sa méthode de travail

« Lorsqu'il n'y a pas de méthode, il n'y pas de métier »

Elisabeth George

« Je puis dire que mon poème avait trouvé son commencement par la fin, comme devraient commencer tous les ouvrages d'art » « Un plan quelconque, digne du nom de plan, doit avoir été soigneusement élaboré en vue du dénouement, avant que la plume attaque le papier. Ce n'est qu'en ayant sans cesse la pensée du dénouement devant les yeux que nous pouvons donner à un plan son indispensables physionomie de logique et de causalité en faisant que tous les incidents, et particulièrement le ton général, tendant vers le développement de l'intention »

Edgar Allan Poe

Chaque auteur doit mettre au point sa propre méthode.

Au début d'un projet, chercher les livres qui ressemblent à ce qu'on a envie de faire et comprendre comment ça fonctionne. Éplucher les structures, comprendre les mécanismes émotionnels, etc.

- Qu'est-ce qui fonctionne sur nous ?
- Quand ressent-on de l'émotion ?
- Quand est-on surpris ?
- Pourquoi s'attache-t-on à ce personnage en particulier ?

Quelle est ma méthode ?

AVANT L'ÉCRITURE

Écrire ce que j'ai envie d'écrire !

> « *Écrire le texte qu'on voudrait lire et qu'on cherche désespérément* » (c'est ce qui m'arrive en ce moment, je cherche en librairie un texte, et ce texte est le mien. Il est introuvable car je ne l'ai pas encore écrit. À cette étape, je commence à savoir qu'un texte est en maturation dans mon esprit).

Écrire sur un sujet qui me passionne.

Chercher l'inspiration, trouver une idée

« Si votre vie quotidienne vous paraît pauvre, ne l'accusez pas, accusez vous plutôt, dites-vous que vous n'êtes pas assez poète pour en convoquer les richesses »

Rilke, Lettres à un jeune poète

NB : les idées originales d'histoire se fabriquent, elles ne se trouvent pas !

Depuis le moment où vous commencez à réfléchir à une histoire jusqu'à la révision finale, n'oubliez pas de jouer au jeu du "Et si" : "Et si cela se produisait ?" "Et si elle disait ceci ou faisait cela ?" "Et si cette scène se déroulait ici, au lieu de là ?" Et si, et si, et si. Apprenez à jouer à ce jeu et vous serez surpris par les découvertes que vous ferez sur vos propres histoires.

Comment trouver des idées, retrouver l'inspiration ? Dans la vie quotidienne, ta vie !

Les meilleurs idées arrivent toujours quand on ne s'y attend pas, mais qu'on s'est mis dans l'était de les laisser venir.

NB : les idées intéressantes demandent beaucoup d'introspection et de mise à distance.

Rencontrer des gens, poser des questions, s'intéresser à ce qu'ils font, ce qui les intéresse, prendre des notes et voir si des personnages se dessinent, les personnages sont partout, dans la rue, dans la famille, au travail, il suffit de les regarder. Ne pas oublier que les gens adorent parler d'eux, leur poser des questions pour en savoir plus sur leurs aspirations, leurs objectifs, leurs peine et problèmes actuels.

Que faire en cas de page blanche ?

Tips : la page blanche n'existe pas, la page blanche c'est de la procrastination déguisée en quelque chose de magique. Tu es responsables de tes actions, tu veux écrire, écrit ! Si tu ne sais plus quoi écrire, éteint internet, ton portable, ouvre une page blanche et oblige toi à rester assis là (2 heures minimum) Si tu veux vraiment écrire, tu te mettra à écrire. Sinon, tu iras t'asseoir devant la télévision.

Comment faire le tri dans les idées ?

Trop d'idées ! Ne pas considérer une idée comme valable tant que je n'en connais pas la fin, tant que je n'ai pas la fin de l'histoire en question.

Considérer qu'une idée qui reste, qui colle, à laquelle on arrête pas de penser, est une bonne idée.

Me demander, est-ce que j'achèterai ce livre en librairie ? Aurais-je envie de le lire ? Si oui, si je suis excitée à cette idée, si je trouve que ce livre me manque, alors l'écrire.

Trouver des sujets qui nous passionnent, écrire sur notre vie : besoin de faire preuve de mise à distance et d'une grande introspection !

La méthode d'Élisabeth Georges :

1. **Trouver une idée, écrire la prémisse** : au départ se trouve une idée. C'est l'évènement déclencheur, le personnage, la situation (un enlèvement par exemple ou un meurtre) etc. qui met la machine en marche. La situation doit être intéressante. Par exemple, l'histoire d'un enlèvement d'enfant. Et si l'enfant enlevé était le fils illégitime d'un haut fonctionnaire que cette histoire mettait en péril sa carrière ? Cette situation peut-être un point de départ.

   Moment où je me demande « et si ? » dans ma tête ? Et si elle voulait devenir écrivain, et si son père s'y opposait, et si elle voulait acheter un sac et si sa mère s'y opposait et si pour acheter son sac, etc… Des images se créent dans mon esprit, il faut suivre ces images.

   Connaître la fin à l'avance, elle est ce vers quoi va tendre l'histoire entière ! Ne pas mettre la machine en marche tant que je ne connais pas la fin de l'histoire. Sinon, je me perds. La fin doit être trouvée dans mon esprit, pas grave si je n'ai pas le milieu.

   > L'idée est une prémisse. Écrire l'histoire en trois lignes maximum. La prémisse doit comprendre le début, la fin, le développement, les principaux personnages.

2. **L'idée implique forcément des personnages**. Il s'agira donc de se poser des questions : qui est le ravisseur ? Qui est le père ? Que fait-il exactement comme métier ? Par exemple, s'il s'agit d'une histoire de meurtre, il y aura une victime, un meurtrier, un policier chargé de résoudre l'affaire, la famille de la victime, etc. Si c'est une histoire familiale, il y aura certainement une fille ou un fils, des parents, des enfants, etc. Dans cette phase, il s'agit de dresser la liste des personnages potentiels.

   À ce stade, réaliser un début de fiche personnage : une comprenant tous les personnages, puis une pour chaque d'eux. Leur donner déjà un nom, une position, certains traits de caractères, une famille, etc.

Un fois que j'ai cela…

3. Il faudra ensuite se demander quelles sont les **recherches qui devront impérativement être entreprises**. Par exemple, si c'est un homme politique, il faudra en savoir plus sur la politique, les différents partis, leur manière de penser, si l'enlèvement fait appel à une demande de rançon, se renseigner, mais aussi quelles sont les procédures en terme d'enfant illégitime, qu'est-ce que l'enfant a bien pu ressentir, et le père ? Ces recherches pourront être effectuées via Cible+ (articles universitaires, textes, essais de psychologie, etc.)

   Dresser une liste des recherches qui devront être entreprises.

   Les recherches sont indispensables, mais parfois je me dis que je ne peux commencer avant d'avoir lu tel livre, tel livre, tel autre et 3 mois sont ainsi passés !

   La solution : commencer à écrire ! Puis, faire des recherches par la suite, pour compléter quand tout est fini. Je dirais, pour me rassurer dans ce processus :

   - Commencer par des recherches : définir 5-10 choses indispensables à faire avant de commencer à écrire.
   - Ensuite, écrire et pendant l'écriture, noter les choses indispensables qui arrivent et qui seront à lire après (lire ce livre, cet article, etc.) et après le premier jet, revoir le texte, insérer les notes. Ainsi, peut-être serais-je plus satisfaite et pourrais-je me lancer plus vite dans l'écriture même.

   Les recherches peuvent mener à la procrastination !

   Attention aussi à ne pas faire trop de recherches car l'on fini par « montrer ce qu'on a lu, compris » si on lit un livre d'histoire, ne pas revenir sur 50 ans d'histoire américaine ou la description minutieuse d'un chandelier du 18e, on s'en fou ! (Problème du livre Les Nétanyahou de Joshua Cohen, trop de recherches, trop de blabla historique, pas assez d'intrigue !)

4. Ensuite, il faudra se rendre sur place pour des **recherches topographiques**. Il faudra se demander où se passe l'histoire, c'est à dire le décor, le paysage dans lequel il vont évoluer. Le paysage doit être pensé en adéquation avec l'histoire. Qu'est-ce qui lui donnera le plus de puissance ?

   Sur place, prendre des photos et des notes. Essayer de voir apparaître des scènes, des éléments d'intrigue, de voir marcher les personnages dans cet endroit. Par exemple, où vont-ils à l'école ? Où habitent-ils ? Quel chemin font-ils pour rentrer chez eux ?

5. Après cela, **effectuer les recherches**. Lire les textes présents dans la liste. Ne pas « procrastiner » à cette étape, c'est le piège pour moi. Se dire que si d'autres recherches doivent être faites, elle pourront être réalisées après la première écriture. Prévoir une feuille sur laquelle noter les recherches qui devront être entreprises par la suite. L'écrivain qui a inventé le roman historique, **Sir Walter Scott**, a également introduit la recherche dans la fiction. Comme beaucoup de ceux qui l'ont suivi, Scott est devenu accro à la recherche de faits. Il en vint à annoter ses propres romans, ajoutant des notes identifiant les experts en folklore qui l'avaient aidé, ou expliquant comment il était parvenu à ses connaissances en matière d'histoire militaire. Les recherches effectuées dans le cadre de la fiction étaient là pour être utilisées. Depuis lors, l'un des rôles possibles du romancier est de nous permettre de voir comment le passé peut être reconstruit. Depuis peu, il est courant que les romanciers joignent des bibliographies à leurs romans, indiquant où ils ont puisé leurs informations.

   Prendre de notes au fil des lectures dans un document recherches.

   Prévoir une feuille sur laquelle noter les recherches à entreprendre. Par exemple, « chercher informations sur les crimes passionnels » « chercher infos sur les mères porteuses » etc.

   Relire le tout et voir si des éléments d'intrigue se dessinent.

6. Lorsque cela sera fait, **reprendre la fiche personnages et rédiger la fiche descriptive en « courant de conscience »** Écrire 4 à 5 pages pour chacun d'eux sur le mode du monologue intérieur (vie, personnalité). Ne faire attention à rien, ni à la forme, ni à l'orthographe, ni à la syntaxe. se poser des

questions et y répondre en écrivant. Lorsqu'une information est bonne, faire confiance à mes intuitions ! Le corps doit le sentir : OK, c'est ça ! Sorte d'excitation. Ensuite, tout relire et garder les informations cruciales. D'abord en les soulignant dans le texte, ensuite les reprendre dans un document « propre ».

Rédaction de la fiche descriptive, elle servira de « feuille de route » pendant toute la rédaction. Elle devra reprendre :

- les motivations des personnages
- leurs projets personnels
- les grandes lignes directrices du personnage, leur évolution, leur transformation dans le roman, comment vont-ils sortir de cette étape, histoire ?
- Analyse de leur caractère
- Des intrigues vont commencer à se former, les vies s'entremêler. Les intrigues secondaire commencent elles aussi à apparaître.

Utiliser le questionnaire personnages (voir techniques de narration) !
Poser des questions à ses personnages :

- Auteur : Pourquoi ne vas-tu pas travailler ? Qu'est-ce qui t'en empêcher.
- Personnage : Tu sais que je suis paralysé, je n'ai pas confiance en moi.
- Auteur : C'est vrai, une cigarette.
- Personnage : Tu sais que je ne fume pas non ?

7. Quand tous les personnages sont élaborés, **passer aux décors**. Ici, une carte ou un plan peuvent être tracés afin d'être affiché sur le mur. Les photographies prises imprimées et affichées (celles prises pendant les recherches photographiques par exemple). C'est aussi le moment d'élaborer **« le mur du roman »** Sur le panneau de liège, punaiser tout ce qui m'inspire, tout ce que j'ai envie de mettre dedans, des photos de personnes, les grandes lignes des personnages, etc.

8. Ensuite, **réaliser le canevas**, c'est à dire la **liste des rebondissements** (scènes) de l'histoire susceptibles de découler des évènements déclencheurs. Normalement, après toutes ces recherches, j'aurais déjà un début de canevas, il va falloir le retravailler. A ce stade, il faudra étudier la liste et voir comment ils se relient entre eux. Toutes les scènes doivent être reliées entre elles dans une relation de cause à effet, il s'agira de les mettre dans le meilleur ordre possible sur le plan dramatique afin de récolter un maximum d'impact. Ceci permet à l'histoire de s'ouvrir continuellement.

   Engager le lecteur dès le début : qu'est-ce qui va l'engager le plus rapidement ? (penser prolepse, analepse, etc.)

   Faire la liste des évènements sous forme abrégée (sans faire de phrase, à la main pour insérer flèches, griffonner, changer de position, etc.) = s'assurer que l'on a toutes les situations dramatiques.

   Ici, procéder par partie si le roman est en plus parties. Sinon les 10-15 premières selon ce que je sais déjà de l'histoire. Lorsque j'aurais écrit ces première scène, revenir au canevas et avant ici ainsi jusqu'à la fin.

   Attention : il doit y avoir une **relation de cause à effet** entre chaque scène ! Ceci permettra de toujours : propulser l'histoire vers l'avant = donner au lecteur l'envie de tourner les pages.

   Ne pas oublier de penser à engager le lecteur au début : qu'est-ce qui va l'engager rapidement ?

9. Ensuite, passer au **séquencier en « courant de conscience »**. C'est un compte rendu au présent de ce qui va se passer dans chaque scène « Michael embrasse Anaïs, elle le repousse » etc.

   Le séquencier esquisse chaque scène et prend des décisions !

   C'est le moment de prendre en compte les décisions techniques :
   - Le choix du personnage-point de vue
   - La construction scénique et éléments de descriptions
   - Bribes de dialogues ou narration

- Une procédé anti-blabla ou non : s'il y a une dialogue, utiliser la méthode anti-blabla = activité à laquelle vont se livrer les personnages de la scène qui sans cela, se bornerait à dialoguer. Bien choisie, l'activité sert de révélateur de caractère, peut receler des informations importantes, avoir une valeur métaphorique. Que font-ils ? Pourquoi ? Dans une scène, CAMAP, c'est l'action que font les personnages. Ex : manger un repas, préparer, jouer, aux cartes, jardinage, bricoler, n'épiler, courses, cocktails, lessive, leçon de conduite, etc.
- Motivations des personnages dans cette scène.
- La scène commence-t-elle en pleine action ?
- Revenir en arrière pour expliquer comment on en est arrivé là ?
- Présenter la scène et faire démarrer l'action seulement après ?
- Et si j'étais dans la tête de quelqu'un ?

Ecrire en flux de pensée (monologue intérieur) tout ce qui va se passer dans la scène, les choses qui vont se dérouler. Cette étape est libératrice, ensuite on sait où l'on va.

Répéter ce procéder pour toutes les scènes = prendre les scènes une par une à partir du canevas jusqu'à ce qu'elles soient toutes passées à la moulinette, à ce stade idées nouvelles sur l'intrigue.

Parallèlement, veillez à ce que chaque scène comporte un élément indispensable, un conflit : le conflit se rapporte à une affaire collision : opposition entre les désirs d'un personnage et résistance à ces désir. La résistance peut venir de n'importe où. Le conflit est ce qui rend les personnages réels pour le lecteur. Le suspense naît parce que le lecteur attend quelque chose, s'il attend, il est excité, éprouve de l'intérêt ou de la compassion, ne lâchera pas le roman avant de finir l'histoire. A chaque nouveau point de vue, se rafraichir la mémoire avec l'analyse de caractère pour retrouver la voix du personnage ! Elle a un rôle libérateur, elle sert de matrice. A ce moment, attention aux idées parasites, toujours revenir à l'intuition, l'excitation.

Tips : écrire les scènes sur des Post-it à coller sur le mur pour avoir la séquence en face lors de l'écriture.

Que faire en cas de blocage ? Retrouver l'inspiration, débloquer une situation.

Si tu es bloquée, reprends le problème à 0, où cela bloque, pourquoi ?

EN ÉCRITURE

10. **Premier jet !** A ce stade, l'on peut écrire 5 pages par jour et aller de l'avant jusqu'à la fin du premier jet. Lorsqu'il est fini, tout relire sans rien changer ! Mais noter à côté les faiblesse, les moments où l'on s'égare, un personnage à retravailler, là où l'intrigue se perd, etc. Il s'agit de tenter d'améliorer le roman. Prendre des notes par exemple : retravailler la structure, les relations entre les personnages, le rythme, enlever des adverbes, couper des mots, des passages, etc.

    Le premier jet est souvent une souffrance. Or, si je m'en tiens à cette méthode, cela devrait être plus amusant.

    Tips : quand tu n'arrives pas à écrire les premières phrases d'un texte, tu tapes ce que tu penses bien pour démarrer l'histoire, les dernière phrases seront écrite à la fin, lors d'une des dernières réécritures.

11. **Deuxième jet**. Avancer au rythme de 50 pages par jour. Attention, tu as tendance à perdre de la vitesse à cette étape, à t'arrêter sur les phrases, retravailler des choses insignifiantes, changer une virgule de place, ne te laisse pas tenter ! C'est l'étape de corrections.

3 types de problèmes :
- Problème d'intrigue (= niveau macro)
- Problème de scène (construction, inutile ?)
- Problème de paragraphe (style, construction)

Ensuite, problème de personnage : le personnage tient-il la route ?

Tips : au moment d'écriture les premières phrases : si elles ne viennent pas d'elle même, tapes-les dans tes notes de téléphone, le soir dans ton lit. Le problème : trop les travailler. Toujours penser, les meilleurs premières phrases sont un résumé ou une préfiguration du livre en entier.

APRÈS L'ÉCRITURE

12. **Ensuite, le troisième jet** : corrections, lire le texte à voir haute. Ici, c'est le moment de retravailler le texte en profondeur, de vérifier que chaque virgule soit bien placée, etc.

13. Faire lire à béta lecteur : lui donner aussi une liste de questions. Le décors ressort bien ? Les personnages ? Pour bien faire, il faudrait choisir un béta lecteur qui ne va pas mâcher ses mots (à trouver). Insérer les remarques, retravailler à la lueur des retours. Se débarrasser de l'égo !! Le lecteur est roi, s'il s'ennuie, tu coupes. Tout ce qui compte, c'est le texte lui-même.

14. **Laisser reposer le texte** ! 2 à 3 semaines au minimum.

15. **Relecture** : Relectures avec l'iPad et surligneur crayon. Enregistrer le document en PDF. Inclure du texte, annoter les changements, souligner les mots qui doivent être changé, revus, etc. Et procéder ensuite aux corrections.

Puis lisez « pas relire » mais lire comme si c'était le texte d'un étranger

Relecture : less is more, ce mot contribue-t-il à la clarté du texte ? Cette phrase, ce paragraphe apporte-il des informations indispensables ? Ce geste, parole, décision du personnage est-il; elle cohérente avec l'histoire ?

COUPER : Supprimer les parties où l'on se fait plaisir (mots, phrases, jokes, personnages). Enlever ce qui ne sert à rien dans l'histoire, l'intrigue ou le développement du personnage.

SUPPRIMER : les adverbes, ce qui ne sert pas le récit

Si on est pas sur, demander un second avis (BETA-lecteur) sur le passage en question. L'émotion visée est-elle présente ?

Tips : Ne pas corriger (réécrire) le chapitre 1 avant d'avoir fini le chapitre 2.

Supprimer les adverbes, choisir des verbe précis

Comment **inclure ChatGPT dans mes recherches** ? Bonne idée me semble-t-il pour trouver une information, un élément sans faire des heures de recherches sur internet « quelle marque de pistolet était célèbre dans les années 70 » Boum. Mais aussi… si je mets au point cette méthode, ne serait-il pas intéressant de me servir de l'outil pour produire mon **premier jet.** Si je rentre maécrire manière d'écrire au préalable, que je lui dit quoi écrire, comment, quelle est l'histoire, étant donné que j'ai déjà la majeur partie. Ensuite, le premier jet est sorti, je n'ai plus qu'à le retravailler…

Quand on aime plus un projet, aller jusqu'au bout ne pas remplacer une vieille idée par une nouvelle !

Ne pas tomber dans le piège des rituels « pour écrire, tourner le bureau face à la fenêtre, boire un thé de cette marque, etc. » non, écrire partout, apprendre à savoir écrire partout, tout le temps.

10. Lexique

Anachronie : Genette, les « anachronies narratives » sont « les différentes formes de discordance entre l'ordre de l'histoire et celle du récit » (p. 79), les formes bien connues de discordance entre les deux ordres temporels étant la prolepse et l'analepse.

Champ lexical : qui concerne le lexique, le vocabulaire, ensemble des mots d'un texte ayant un thème commun.

Dialogique : Qui est en forme de dialogue. Écrits dialogiques de Platon.

Diégèse : l'histoire racontée.

Formalisme Russe : est une école de linguistes et théoriciens de la littérature qui révolutionnera le domaine de la critique littéraire en lui donnant un cadre et une méthode novatrice (1914-1930) dont le groupe de Moscou mené par Roman Jakobson et Saint-Pétersbourg, Chklovski.

Herméneutique : Science de l'interprétation des textes (philosophiques, religieux). Système d'interprétation (décodage) d'une séquence de signes complexes (symboles).

Hypertexte : Fonction permettant d'établir des liaisons directes entre éléments (texte, image…) de documents différents.

Hypertextualité : (Littérature) Rapport d'imitation (ou de transformation) entre deux textes qui engendre quelque chose de nouveau, mais qui ne cache pas ce qu'il y a derrière.

Intertextualité : Ensemble des relations existant entre plusieurs textes (notamment littéraires

Métalepse : toute intrusion du narrateur ou du narrataire extradiégétique dans l'univers diégétique (ou de personnages diégétiques dans un univers métadiégétique, etc.), ou inversement (Genette 1972, 244).

Métatextualité : utilisé pour définir le rapport critique que le texte entretient avec lui-même. C'est pourquoi ce genre a souvent été appelé par la critique anglo-saxonne « self-conscious fiction. » C'est au moyen de procédés textuels que s'opère ce phénomène de bouclage.

Onomastique : étude des noms propres.

Paralipse : Figure de rhétorique consistant à feindre de ne pas vouloir dire ce que néanmoins on dit très clairement et parfois même avec force.

Paratextualité : L'ensemble du texte qui accompagne une oeuvre, comme la préface, la postface, les notes, la bibliographie, etc.

Pastiche : Œuvre littéraire ou artistique dans laquelle on imite le style, la manière d'un écrivain, d'un artiste soit dans l'intention de tromper, soit dans une intention satirique.

Personnification est une figure de style, un procédé littéraire relevant de l'anthropomorphisme, qui consiste à attribuer des propriétés humaines à un animal ou à une chose inanimée (objet concret ou abstraction) que l'on fait vouloir, parler, agir, à qui l'on s'adresse. La fonction de ce qui est personnifié est un adversaire, un allié ou un confident du locuteur. Exemples : « Avec quelle rigueur, Destin, tu me poursuis » — Jean Racine, *Phèdre* (1677). « … des palais romains le front audacieux » : Joachim du Bellay assimile les palais de Rome à des visages humains, dont les frontispices seraient le front, de surcroît *audacieux*, une qualité qui s'applique au caractère humain. « Les branches des arbres hurlaient sous l'effet du vent » : la métaphore *hurlaient* associe le bruit du vent dans les branches des arbres à des cris humains.

Perspective (narrative) : La perspective narrative concerne l'orientation des informations données par un récit. Quel est (ou quels sont) le (ou les) personnage(s) au centre du récit ? Pénétrons-nous dans leur intériorité ou restons-nous à l'extérieur ? Les évènements racontés passent-ils exclusivement par le filtre de leur subjectivité ? Les personnages détiennent-ils des informations qui nous font défaut ? Savons-nous des choses qu'ils ignorent ? Quelles possibilités d'interprétation, d'approfondissement du sens du récit sont dès lors ouvertes ? Ces choix constituent des aspects importants conditionnant la représentation que l'on se fait de l'histoire.

Prolepse : en narratologie, la prolepse — ou **anticipation** — est une figure de style par laquelle sont mentionnés des faits qui se produiront bien plus tard dans l'intrigue : « Cet hiver 1657 était notre première "mauvaise saison" et il ne fut pas des plus cléments. [...] Début avril, les jours commencèrent à rallonger sensiblement. » (M. Piquemal, *Le Pionnier du Nouveau Monde*) ; la célèbre première phrase de *Cent ans de solitude*, de Gabriel García Márquez, est à cet égard très éclairante : « Bien des années plus tard, face au peloton d'exécution, le colonel Aureliano Buendia devait se rappeler ce lointain après-midi au cours duquel son père l'emmena faire connaissance avec la glace. »

Effets de réel : Un **effet de réel** est, dans un texte littéraire, un élément dont la fonction est de donner au lecteur l'impression que le texte décrit le monde réel. L'effet de réel a été nommé et théorisé par Roland Barthes dans un court article de 19681, et publié par la suite dans *Le Bruissement de la langue*, à une époque où l'analyse structurale du récit connaissait son apogée. Le concept d'effet de réel permet de justifier la présence d'éléments descriptifs qui semblent dénués de valeur fonctionnelle, telle cette mention d'un baromètre dans la nouvelle *Un cœur simple* de Flaubert : « un vieux piano supportait, sous un baromètre, un tas pyramidal de boîtes et de cartons2 ». Celle-ci ne semble rien apporter au récit, n'a aucune fonction dans l'intrigue, n'est pas un indice sur la position sociale des personnages ni sur leur nature psychologique. Selon Barthes, l'effet de réel n'a pas d'autre fonction que d'affirmer la contiguïté entre le texte et le monde réel concret, celui-ci étant perçu comme une référence absolue n'ayant besoin d'aucune justification. Il s'agirait d'un procédé caractéristique de l'esthétique réaliste moderne, pour laquelle seule la fidélité au monde matériel permet la vraisemblance.

Récits enchâssés : En narration, le **récit-cadre** ou **récit enchâssant** est un récit dans lequel sont emboîtés un ou plusieurs autres récits, dits « récits enchâssés » ou « récits encadrés ». Le récit enchâssant, ou récit premier, qui n'est là que pour servir de cadre aux récits enchâssés, qui occupent (quantitativement) la place dominante, est un **récit encadrant** (par exemple : *Les Mille et une nuits*, les *Contes de la bécasse* de Maupassant...).

Schémas narratifs (structure) : Le schéma narratif correspond à l'ensemble des étapes qui structurent une séquence narrative ou un texte narratif. Ainsi, il permet d'analyser un récit ou de l'organiser. (situation initiale, évènement déclencheur, déroulement, dénouement, situation finale)

Topos (topoï) : « lieu, endroit » en littérature est une situation ou thème récurrent faisant, d'une oeuvre à l'autre, l'objet d'un traitement original ou stéréotypé. Il désigne un motif particulier qui se retrouve dans plusieurs oeuvres. Exemples : le topos de la première rencontre, la scène de bal dans un conte, la scène de combat, le récit de la naissance dans une autobiographie.
En réthorique, Topos signifie lieu commun, c'est-à-dire un type d'argument, un schéma que l'on peut adapter à de nombreuses situations, que l'on dit commun en raison du vaste domaine où il s'applique. Ce schéma repose sur des jugements de valeur commun à l'auditoire. Dans le langage courant, un lieu commun est une expression péjorative qui disqualifie un discours en affirmant qu'il n'est fait que d'idées reçues, qu'il montre l'absence d'originalité de la pensée et surtout d'invention réthorique (poncif, cliché, platitude, banalité, truisme, lapalissade).

Transtextualité :

Uchronie : genre qui repose sur le principe de la réécriture de l'histoire à partir de la modification du passé. L'auteur d'une uchronie prend une situation historique existante et modifie l'issue pour ensuite imaginer différentes conséquences possibles. Cette volonté de changer le cours de l'histoire pour imaginer ce qu'elle aurait pu être rappelle la phrase de Pascal « Le nez de Cléopatre : s'il eut été plus court, toute la face de la terre aurait changé ».